293 CD-ACTION NUMER 04/2019 Y

METRO EXODUS ANTHEM APEX LEGENDS FAR CRY NEW DAWN KINGDOM HEARTS III WARCRAFT III: REFORGED JUDGMENT DAYS GONE

PEŁNE WERSJE GIER

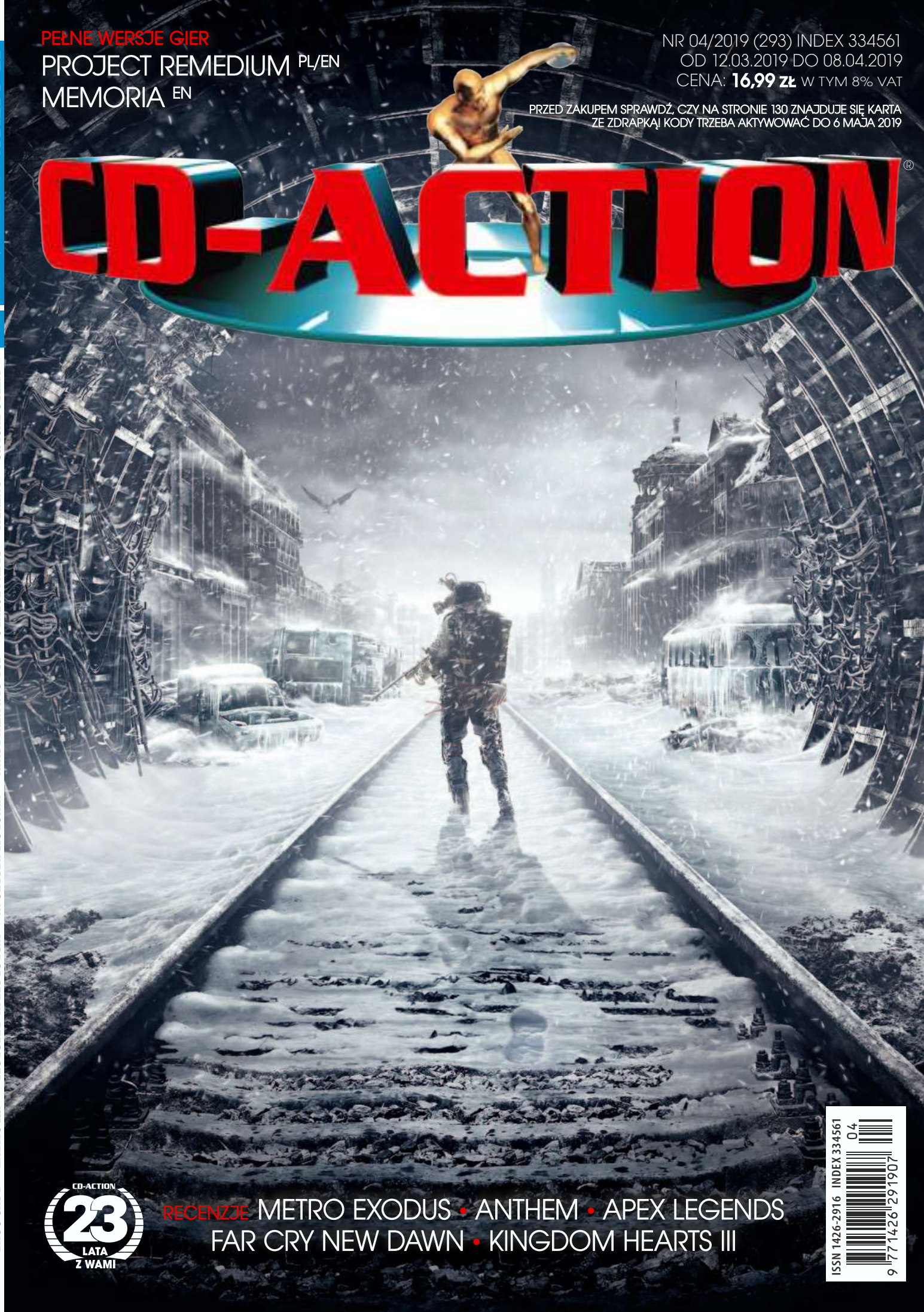
PROJECT REMEDIUM PL/EN

MEMORIA EN

NR 04/2019 (293) INDEX 334561
OD 12.03.2019 DO 08.04.2019
CENA: **16,99 ZŁ** W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 6 MAJA 2019

CD-ACTION®



CD-ACTION 23 LATA Z WAMI

RECENZJE METRO EXODUS • ANTHEM • APEX LEGENDS
FAR CRY NEW DAWN • KINGDOM HEARTS III

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 04
9 771426 291907

Wejdź do gry

259.-

G332 Zestaw słuchawkowy do grania

Logitech G332 umożliwia lepsze odtwarzanie dźwięków gry dzięki 50-milimetrowym membranom zapewniającym pełne odtworzenie dźwięku. Miseczki słuchawek z ekoskóry z możliwością obrotu o 90° i odpowiednią kompresją w przypadku długich sesji grania. Wyraźny dźwięk czatów głosowych i poleceń dzięki dużemu, 6-milimetrowemu mikrofonowi z możliwością wyciszenia przez ustawienie pionowe i odblokowania wyciszenia przez położenie. Zestaw działa z komputerami, z konsolami PlayStation 4™ Xbox One™ i Nintendo Switch™ oraz z urządzeniami mobilnymi.

289.-

G502 Hero Mysz gamingowa

Logitech G502 HERO posiada zaawansowany sensor optyczny dla maksymalnej precyzji śledzenia, podświetlenie RGB LIGHTSYNC i zestaw obciążników pozwalający na zmianę rozkładu myszy. Charakterystyczny kształt jest idealnie dopasowany do dłoni. HERO charakteryzuje szybkość wynoszącą ponad 400 ips oraz śledzenie ruchu w zakresie czułości 100–16 000 dpi bez wygładzania, filtrowania i przyspieszania. Użyj oprogramowania Logitech Gaming Software, aby zaprogramować ulubione polecenia i makra, przypisując je do 11 przycisków.

Asortyment w podanych cenach dostępny od 12.03 do 11.04.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 12.03.2019

CDA na FB

I JAK TU NIE KOCHAĆ GIER?

Świętujemy właśnie 23 lata istnienia CD-Action. Nie chciałem zaczynać tego wstępniaka od sztampowego „w latach 90. to był inny świat, inna rzeczywistość", ale co poradzę, że to prawda? Pierwszy numer magazynu ukazał się w 1996 roku – ja sam byłem wtedy sześcioletnim pokurczem, który dopiero odkrywał gry. Czasy nie tylko się zmieniły – zdążyły zmienić się już kilka razy. Tymczasem CD-Action (nie zawsze bezboleśnie) ewoluowało razem z nimi. Ale jedna rzecz pozostała bez zmian: pasja. Patrzę na ludzi dookoła siebie i widzę, że choć minęło tyle lat, ich fascynacja grami nie słabnie. Widzę ją w enkim, kiedy w przerwie pomiędzy jednym tekstem a drugim, dla relaksu, odpala Slay the Spire albo LoL-a. Słyszę pasję w słowach Allora, który – bardzo rozsądnie zresztą – objaśnia, że średnia ocen na Metakrytyku nie opisuje jakości Anthema. Nawet w epitetach, którymi CormaC ciska w kolejną ogrywaną właśnie metroidvanię (aby potem, mimo wszystko, wystawić jej wysoką ocenę). Też ją czuję – na przykład kiedy zorientuję się, że zostały już tylko trzy miesiące do E3. Albo kiedy przeglądam nowy numer CDA przed wysłaniem do druku. Tak – zwłaszcza ten, który właśnie trzymasz w ręku, dobitnie pokazuje, co mam na myśli. Wystarczy przejrzeć spis treści obok – to prawdziwe zatrzęsienie tytułów, które z bardzo różnych powodów fascynują nas i Was. A to zaledwie skrót miesiąca! Branża gier jest jak niekończące się Boże Narodzenie. Niemal codziennie pojawia się jakiś news, który pobudza naszą wyobraźnię, w każdym tygodniu ukazuje się co najmniej jedna gra, która ma szansę nas zachwycić. Co 28 dni do kiosków i sklepów trafia CD-Action, w którym dajemy wyraz naszej miłości do tego medium (choć często, przyznam, jest to miłość szorstka). Grzbiety rocznika 2016 nie kłamały – łączą nas gry. No, to za kolejny rok!

Miłej lektury, dobrej zabawy!

Dawid Bojarski

SPIS TREŚCI

GRY

(Tech)land of the Dead ... 004
Newsy ... 006

W PRODUKCJI

Warcraft III: Reforged ... 010
The Legend of Zelda: Link's Awakening ... 013
Chernobylite ... 014
Warsaw ... 016
Astral Chain ... 018
El Hijo ... 019
Ancestors: The Humankind Odyssey ... 020

JUŻ GRALIŚMY

Praey for the Gods ... 022
Judgment ... 024
Subnautica: Below Zero ... 028
Days Gone ... 030
Foundation ... 033

RECENZJE

GameWalker ... 034
Metro Exodus ... 040
Spike Volleyball ... 046
The Liar Princess and the Blind Prince ... 047
Anthem ... 048
Battlefleet Gothic: Armada II ... 052
Eastshade ... 055
Dirt Rally 2.0 ... 056
Trials Rising ... 058
Far Cry New Dawn ... 060
Dragons: Dawn of the New Riders ... 063
Macrotis: A Mother's Journey ... 064
Wargroove ... 065
Sunless Skies ... 066
Crackdown 3 ... 068
Degrees of Separation ... 071
Kingdom Hearts III ... 072
while True: learn() ... 076
Tetris 99 ... 077
Battlerite Royale ... 078
Jump Force ... 079
Apex Legends ... 080
Tannenberg ... 083
Kaszanka Zone: Boobs 'Em Up ... 084

PUBLICYSTYKA

Po Hymnie ... 086
Pasjonat Wright ... 090
Opowieści z SimCity ... 092
Alfabet CDA ... 094
Magazyn Kulturalny ... 098
W poszukiwaniu electro ... 100
Felieton: Proletariusze, łączcie się! ... 103
Szpile ... 124

TECHNOLOGIE

MEGATEST

Akcesoria dla graczy ... 114

TESTY

Zotac GeForce GTX 1660 Ti ... 114
Monitor LG MK400H-B ... 115
Płyta główna Gigabyte Z390 Gaming X ... 115
Pad Razer Raiju Mobile ... 116
Obudowa Armis AR7X TG RGB ... 117
Zestaw chłodzenia cieczą Navis RGB 280 ... 117
Smartfon Honor View20 ... 118
Smartfon Xiaomi Mi Mix 3 ... 118
Słuchawki Bluetooth QCY T1C ... 119
Słuchawki Bluetooth Xiaomi Mi Sports ... 119

INNE

Na Luzie ... 104
Action Redaction ... 120
Loot ... 126
Zdrapka z kodem ... 130

INDEKS GIER

Ancestors: The Humankind Odyssey ... 020
Anthem ... 048
Apex Legends ... 080
Astral Chain ... 018
Battlefleet Gothic: Armada II ... 052
Battlerite Royale ... 078
Boobs 'Em Up ... 084
Chernobylite ... 014
Crackdown 3 ... 068
Days Gone ... 030
Degrees of Separation ... 071
Dirt Rally 2.0 ... 056
Dragons: Dawn of the New Riders ... 063
Eastshade ... 055
El Hijo ... 019
Far Cry New Dawn ... 060
Foundation ... 033
Judgment ... 024
Jump Force ... 079
Kingdom Hearts III ... 072
The Legend of Zelda: Link's Awakening ... 013
The Liar Princess and the Blind Prince ... 047
Macrotis: A Mother's Journey ... 064
Metro Exodus ... 040
Praey for the Gods ... 022
Spike Volleyball ... 046
Subnautica: Below Zero ... 028
Sunless Skies ... 066
Tannenberg ... 083
Tetris 99 ... 077
Trials Rising ... 058
Warcraft III: Reforged ... 010
Wargroove ... 065
Warsaw ... 016
while True: learn() ... 076

Techland of the Dead

Zapalał świeczkę: **Papkin**

Z końcem roku wydawnictwo Techland przestanie istnieć, firma skupi się wyłącznie na produkcji i dystrybucji cyfrowej. Decyzja nie zagraża Dying Lightowi 2, ale stanowi symboliczny koniec firmy w kształcie, w jakim znamy ją od połowy lat 90.

Bombę odpalił serwis Graczpospolita. Punktem wyjścia był dla Michała Króla kalendarz wydawniczy Techlandu, a raczej: brak kalendarza wydawniczego. Choć w zeszłym roku firma dystrybuowała w Polsce 29 tytułów, na ten rok przewidziała jedynie Metro Exodus i Dirt Rally 2.0, które trafiły już zresztą do sprzedaży.

Król starał się potwierdzić swoje domysły, pytając u źródeł. Okazało się, że większość pracowników wydawnictwa albo już została zwolniona, albo wkrótce skończą im się umowy. To, po ludzku, przykra wiadomość, zwłaszcza że wielu z nich to nasze koleżanki i koledzy, z którymi mieliśmy okazję widywać się na różnych targach i konferencjach. Ale to przede wszystkim kolejne ze świadectw schyłku epoki nośników fizycznych.

Zawracanie rzeki

Wydawanie gier przez długi czas było wpisane w DNA Techlandu. Prezes Paweł Marchewka zaczynał karierę, handlując na giełdzie (początkowo inwestując w użytkowe oprogramowanie, gry edukacyjne oraz, z jakichś względów, symulatory żużlu). Jego firma wybijała się, wydając w 1995 roku Prawo krwi, nachalnie (i niezasłużenie) reklamowane jako następca Mortal Kombat 3. Dopiero w 1999 stworzyła pierwszą w pełni autorską produkcję, nieco dziś zapomnianą Exterminację.

Nadejście 2011 i premiera Dead Island zmieniły wszystko. Techland na dobre zakorzenił się w masowej świadomości jako producent Martwej wyspy, Call of Juarez, a nieco później również Dying Lighta. W 2016 próbowano zawrócić kijem nurt rzeki, powołując Techland Publishing, pion wydawniczy celujący nie w polski rynek, ale cały świat. Prezes z entuzjazmem zapowiadał inicjatywę: „Naszą filozofią jest elastyczna i otwarta polityka wydawnicza oparta na szacunku dla graczy. Będziemy zachęcać developerów i wspólnie z nimi inwestować w odważne i niekonwencjonalne rozwiązania, które podniosą walory rozrywkowe wydawanych gier".

Na pierwszy projekt wybrano wydanie Torment: Tides of Numenera, do którego promocji zaangażowano Piotra Fronczewskiego, Tomasza Knapika oraz – nie oceniamy – Olę Szwed. Lokalizacja sprawiała jednak ogromne trudności i przyczyniła się do opóźnienia premiery. Wydanie obejmowało przecież nie tylko nagranie (nielicznych) udźwiękowionych dialogów, ale także przekład na kilka języków scenariusza liczącego sobie milion słów! Dodajmy, że składnia i kwiecistość opisów, słowotwórcze zacięcie autorów oryginału oraz specyfika uniwersum nie ułatwiały zadania. Swoje pochłonęło kosztowne pudełkowe wydanie z licznymi dodatkami.

Wrocławianie postawili na złego konia. Nie znamy danych sprzedażowych Tormenta (SteamSpy ostrożnie szacuje, że na platformie Valve rozeszło się 100-200 tys. egzemplarzy), ale że były rozczarowujące – wiemy od samych autorów. Brian Fargo, szef inXile Entertainment, obwieścił wręcz (na łamach PCGamesN), że kiepski zbyt Numenery zaowocował zmianą sposobu opowiadania przez studio historii.

W ostatnich latach podobnych „złych koni" nazbierała się cała stajnia. The Bard's Tale IV sprzedało się tak źle, że inXile przeszło pod skrzydła Microsoftu, Agony trafiło na niechlubną listę najgorzej ocenianych gier roku, Metal Gear Survive spotkało się z powszechnym hejtem fanów cyklu, a Agents of Mayhem – choć rozgrywa się w uniwersum popularnego Saints Row – nie obeszło nikogo. To różne tytuły, ale łączy je jedno. Wszystkie wydawał w Polsce Techland.

Popłynięcie z prądem

Do doniesień Graczpospolitej odniósł się w końcu sam Marchewka. Potwierdził, że dział wydawniczy, rozpięty między Ostrowem Wielkopolskim, Wrocławiem i Warszawą, przestanie istnieć z końcem roku. Nie wiadomo, co się stanie (chociażby) z grami Koch Media/Deep Silver – ale rynek nie znosi próżni. Zapewne wkrótce dowiemy się o przygarnięciu ich przez Cenegę lub CDP.

„Od wielu lat lokalna dystrybucja pudełkowa nie stanowiła strategicznego obszaru działalności firmy, którym jest tworzenie najlepszych gier akcji AAA z otwartym światem" – pisze w oświadczeniu prezes. I taktownie dodaje, że „dołożył osobistych starań", by zagwarantować swoim byłym pracownikom miękkie lądowanie, czyli „zadbać o *[ich – dop. red.]* interesy (...). Zaproponowane pakiety (również finansowe) znacznie wykraczają ponad standard rynkowy i obowiązujące prawo".

Wiele wskazuje, że to krok może i trudny, ale racjonalny. Zrozumiał to już dawno CD Projekt, też przecież debiutujący jako dystrybutor, który dawno już wydzielił z siebie pion dystrybucyjno-wydawniczy (cdp.pl). Za decyzją Marchewki przemawia to, że – jako odbiorcy – odchodzimy od nośników fizycznych. Liczba sprzedanych DVD spadła w trzecim kwartale roku podatkowego o 11,5%, głośno plotkuje się też, że następca XBO zadebiutuje w dwóch wersjach. Anaconda ma kosztować ok. 500 dolarów, dysponować lepszą specyfikacją i napędem Blu-ray. Tańszy Lockhart będzie bazować na streamingu.

Wydania pudełkowe wciąż cieszą się pewnym wzięciem. Według Games 360, corocznego raportu analityków Nielsena, przepadają za nimi konsolowcy (66% woli fizyczne wersje gier, 34% – cyfrowe), acz już pecetowcy uważają je za przeżytek (29% do 71%). Nie powinno to dziwić, skoro większość z nas słucha muzyki na Spotify'u czy Tidalu, filmy oglądamy na Netfliksie, Hulu i HBO GO, gry kupujemy w cyfrowych sklepach (Steam, GOG, Epic Games Store) albo wręcz nabywamy abonamenty (Humble Monthly, PlayStation Plus, Xbox Game Pass, Origin/EA Pass), a za rogiem czeka przecież granie w chmurze (Project Stream, xCloud). Techland o tym wie, stąd skupi się na tym, co robi najlepiej. Produkowaniu gier o zombie. CDA

Kolejne świadectwo schyłku epoki nośników fizycznych.

TOM CLANCY'S

THE DIVISION 2

HISTORIA ZAPAMIĘTA

PREMIERA

15 MARCA 2019

UBISOFT

18 www.pegi.info

XBOX ONE

Telltale 2.0?

BIZ Byli pracownicy Telltale Games po fiasku negocjacji z Ubisoftem założyli niezależne AdHoc Studio. Co ciekawe, to osoby, które opuściły Telltale przed smutnym końcem firmy. Teraz developerzy mają odejść od rozgrywki znanej z ich dotychczasowych dokonań i postawić na interaktywne filmy w stylu netfliksowego „Bandersnatcha".

www.variety.com

Söderlund wchodzi w SF

BIZ Były prezes DICE oraz szef działu produkcji w Electronics Arts, Patrick Söderlund, opuścił szeregi Elektroników i otworzył Embark Studio. Produkcja pierwszej gry już ruszyła – w Sztokholmie grupa ponad 50 developerów postawiła sobie za cel stworzenie darmowej strzelanki kooperacyjnej.

www.hd.square-enix.com

Warface zmienia szyld

BIZ Darmowy FPS, który przyciągnął ponad 65 milionów ludzi na całym świecie, będzie w dalszym ciągu rozwijany przez tych samych ludzi. Po kolejnych restrukturyzacjach w Cryteku developerzy postanowili odłączyć się od firmy i założyć własne studio. Według obu stron decyzja wyjdzie Warface'owi na dobre.

wf.my.com

E SPORT E SPORT E SPORT E SPORT

Ekstraklasowy turniej

PS4 XBO Gdy czytacie te słowa, trwają już eliminacje do największego w historii polskiego turnieju w Fifę. Pieczę nad zmaganiami trzymają władze rodzimej Ekstraklasy, a rozgrywki otrzymały status oficjalnej ligi partnerskiej. Oznacza to, że umożliwią zdobycie punktów pozwalających na zakwalifikowanie się do FIFA eWorld Cup 2019, gdzie śmiałkowie z całego świata powalczą o tytuł najlepszego gracza w Fifę 19. W dniach 5-21 marca rozegrane na PlayStation 4 i Xboksie One zostaną 32 turnieje online dla kibiców klubów Ekstraklasy. W pierwszej fazie zostanie wyłonionych po czterech przedstawicieli dla każdego zespołu najwyższej klasy rozgrywkowej w Polsce (po dwóch na konsolę), którzy od 30 marca będą walczyć w formule Ultimate Team w rozgrywkach ligowych. Osiem najlepszych drużyn zmierzy się w wielkim finale już 26 maja.

www.ekstraklasagames.org

Kto sprzedał się najlepiej?

BIZ Według danych Super Data Research w styczniu 2019 dystrybucja cyfrowa i mikrotransakcje przyniosły 8,4 miliarda dolarów (6% mniej niż w analogicznym okresie ubiegłego roku). Najwięcej pieniędzy na PC zarobił leciwy Dungeon Fighter Online, za którym znalazło się League of Legends. Podium zamykało Fantasy Westward Journey Online II, podczas gdy Fortnite uplasował się zaledwie na piątej pozycji. Na konsolach tytuł Epic Games zajął drugie miejsce, ustępując jedynie Fifie 19 (w pierwszej dziesiątce znalazło się także miejsce dla poprzedniej edycji kopanej EA Sports). Wśród gier mobilnych na szczycie znalazło się natomiast chińskie Honour of Kings, drugie miejsce przypadło Pokémon Go, a trzecie – Fate/Grand Order. Dopiero na czwartej lokacie uplasowało się Candy Crush Saga, czyli mobilka, która zarobiła najwięcej na przestrzeni całego poprzedniego roku.

www.superdataresearch.com

Huśtawka EA

BIZ Electronic Arts zanotowało największy spadek wartości akcji od dekady – to pokłosie słabej sprzedaży Battlefielda V (siedem milionów egzemplarzy) oraz wyników finansowych niższych, niż zakładały prognozy. Zbawieniem dla EA okazała się jednak niezapowiedziana premiera darmowego battle royale Apex Legends. Gra okazała się ogromnym sukcesem i w niespełna dwa tygodnie z nawiązką odbudowała pozycję Elektroników na giełdzie – ponad 106 dolarów za akcję to najlepszy wynik od niemal pół roku i o blisko 20 dolarów wyższy niż przed premierą nowej gry twórców Titanfalla. Od tego czasu wartość EA zdążyła już nieco spaść – w dniu światowej premiery zbierającego przeciętne oceny Anthema cena za akcję wynosiła nieco poniżej 96 dolarów.

www.marketwatch.com

100

mln dolarów wynosi pula nagród w oficjalnych rozgrywkach Fortnite'a. Eliminacje rozpoczynają się już 13 kwietnia, a finały rozegrane zostaną 26-28 czerwca. Zwycięzca kategorii solo wzbogaci się o 3 mln dolarów.

www.epicgames.com

Powrót Diuny

BIZ Funcom ogłosił, że jeszcze w tym roku ruszą prace nad nową grą w uniwersum „Diuny". Trudno uwierzyć, że twórcy wyrobią się z wydaniem jej na premierę filmowej adaptacji prozy Franka Herberta, która w kinach pojawić się ma 20 listopada 2020 roku.

pr.funcom.com

DIUNA WYJAŚNIONA

Square Enix rozczarowane...

BIZ Zarówno Shadow of the Tomb Rider, jak i Just Cause 4 sprzedały się zdecydowanie poniżej oczekiwań, co przełożyło się na kiepskie wyniki finansowe Square Enix za rok 2018. Prezes firmy, Yosuke Matsuda, zapowiedział reorganizację struktur i połączenie 11 oddziałów w cztery większe.

www.hd.square-enix.com

...ale nie Kingdom Hearts III

BIZ Premiera Kingdom Hearts III okazała się naprawdę udana. Gra nie tylko zyskała uznanie recenzentów, ale także została najlepiej sprzedającym się tytułem stycznia w USA, choć na rynku pojawiła się dopiero w ostatnim tygodniu miesiąca i na półkach sklepowych miała sporą konkurencję.

www.hd.square-enix.com

Overkill dogorywa

BIZ Po parokrotnie przekładanej premierze Overkill's The Walking Dead zostało oficjalnie wycofane ze sklepów Xboksa oraz PlayStation. Grze grozi także zniknięcie ze Steama, a w dodatku założone przez Roberta Kirkmana Skybound odebrało Starbreeze (właścicielowi studia Overkill) prawa do marki The Walking Dead.

www.505games.com

Zamieć w Activision

BIZ Activision Blizzard zaliczyło doskonały rok pod względem finansowym, a mimo to zwalnia 800 osób. Moloch zarobił ponad 7,26 miliarda dolarów, co jest najlepszym wynikiem w historii, jednak prezes Bobby Kotick uznał w rozmowie z inwestorami, że firmę stać na więcej. W związku z tym zapowiedział maksymalizację zysków, czego pokłosiem okazała się potrzeba zwolnienia 8% pracowników. Zapowiedziano jednak, że firmę opuszczą tylko ludzie niezaangażowani bezpośrednio w produkcję gier. Ponadto ogłoszono, że w 2019 roku nie powinniśmy się spodziewać żadnej dużej premiery Blizzarda poza remasterem Warcrafta III. Activision wyda natomiast nowe Call of Duty, do którego powróci tryb singlowy.

investor.activision.com

Cóż tam na Switchu?

NS To był miesiąc newsów o Nintendo. Według tych nieoficjalnych na przykład firma pracuje z Microsoftem nad Game Passem i XCloudem na Switchu. Co do oficjalnych – w transmisji Nintendo Direct ogłoszono, że:

Super Mario Maker 2 – ukaże się w czerwcu i będzie miało mnóstwo nowości, w tym zbocza.
Box Boy! + Box Girl! – 26 kwietnia premiera kolejnej odsłony serii logicznych platformówek. Tym razem z co-opem!
Oninaki – twórcy I Am Setsuna robią action RPG z reżyserem Chrono Triggera. Premiera latem tego roku.
Hellblade: Senua's Sacrifice – naprawdę! I port wygląda podejrzanie dobrze. Premiera na wiosnę.
Assassin's Creed III Remastered – naprawdę. I port wygląda tragicznie. Premiera 21 maja.
Astral Chain, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Tetris 99 – rozejrzyjcie się po tym numerze CDA!

Dowiedzieliśmy się też, że switchowa wersja Mortal Kombat 11 zadebiutuje 23 kwietnia i że właściciele konsolki dostaną porty Grid Autosport, Dead By Daylight i Unravel 2. Kilka dni później pokazano zaś Pokémon Sword i Shield – nową, „brytyjską" odsłonę głównej serii gier z kieszonkowymi stworami.

cdaction.pl/news-55788 | cdaction.pl/news-55906

JUŻ WKRÓTCE

Tom Clancy's The Division 2

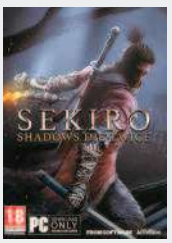
PC PS4 XBO Akcja sequela rozgrywa się siedem miesięcy po spustoszeniu świata przez śmiertelny wirus. Trafiamy do Waszyngtonu, gdzie skupimy się na obronie stolicy USA przed wrogimi frakcjami.

15.03

The Sinking City

PC PS4 XBO Kolejna próba przeniesienia prozy Lovecrafta do świata gier. Wcielimy się w prywatnego detektywa, który trafia do częściowo zatopionego miasta Oakmont, gdzie do głosu doszły demoniczne siły.

21.03



Sekiro: Shadows Die Twice

PC PS4 Twórcy Dark Souls powracają z kolejną grą, która zmusi nas do małpiej zręczności. Fabularnie znajdziemy się w XVI-wiecznej Japonii, gdzie „poznamy smak zemsty" i „nieszablonowo zadamy śmierć" wielu wrogom.

22.03

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
MARZEC	
12 Caligula Effect: Overdose (jRPG)	PC, PS4, NS
12 Trüberbrook (przygodowa)	PC
14 Samurai Warriors 4 DX (akcja)	PS4, NS
15 Tom Clancy's The Division 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
15 One Piece: World Seeker (akcja)	PC, PS4, XBO
19 SNK 40th Anniversary Collection (kolekcja)	PS4
19 American Ninja Warrior Challenge (zręcznościowa)	PS4, XBO, NS
19 Fate/Extella Link (beat'em up)	PC, PS4, PS Vita, NS
20 Immortal Legacy: The Jade Cipher (horror)	PS VR
21 The Sinking City (przygodowa)	PC, PS4, XBO
21 We. The Revolution (przygodowa)	PC
22 Sekiro: Shadows Die Twice (akcja)	PC, PS4, XBO
22 Our World is Ended (visual novel)	PS4, NS
26 Generation Zero (akcja)	PC, PS4, XBO
26 Outward (RPG)	PC, PS4, XBO
26 PlanetSide Arena (akcja)	PC
26 Lego Przygoda 2 (platformowa)	NS
26 Xenon Racer (wyścigi)	PC, PS4, XBO, NS
26 MLB The Show 19 (sportowa)	PS4
26 The Princess Guide (strategia)	PS4, NS
26 The Walking Dead – The Final Season... (przygodowa)	PC, PS4, XBO, NS
27 Windscape (RPG)	PC, XBO, NS
28 Car Trader Simulator (symulacja)	PC
28 Fun! Fun! Animal Park (imprezowa)	NS
29 Tropico 6 (ekonomiczna)	PC
29 Them & Us (survival horror)	PC
29 Yoshi's Crafted World (platformówka)	NS
30 Bum Simulator (symulator)	PC, PS4, XBO, NS
KWIECIEŃ	
2 Darksiders Warmastered Edition (akcja)	NS
4 Steel Division 2 (RTS)	PC
5 Super Dragon Ball Heroes: World Mission (karciana)	PC, NS

Dział Info przygotowali: Ninho, spikain i Papkin

Śledzili zmagania: Krigore, Allor, Monk & Bastian

Każdy IEM to jakaś historia. Opowiadana w hali wystawowej, na dużej scenie, podczas zmagań najlepszych zespołów na świecie. W tym roku największe emocje wzbudził finał: takiego zwieńczenia nie spodziewał się nikt.

To, że w finale ENCE podejmie Astralis nie było nawet niespodzianką – to po prostu zdarzenie z gatunku nieprawdopodobnych. Fiński zespół, zbudowany raczej z mniej doświadczonych graczy skupionych wokół lidera, który z powodzeniem mógłby stać się częścią najbardziej utytułowanych teamów, po wcześniejszym, zaciętym pojedynku z NAVI rzucił rękawicę najlepszym w świecie CS:GO.

Wielki finał

Starcie to, rozegrane w niedzielę 3 marca o godzinie 19.00 i śledzone przez publiczność w wypełnionym po brzegi katowickim Spodku oraz przez 1,3 mln ludzi na samej tylko stronie Intel Extreme Masters, należy zaliczyć do zaciętych i pełnych emocji. Po początkowych sukcesach ENCE na mapie Train znalazło się w defensywie, przełamując złą passę w 11 rundzie. Nie zdało się to jednak na wiele: Astralis w kolejnych starciach niezmiennie kontrolowało sytuację na mapie, kończąc pierwszą połowę wynikiem 11:4 i przewagą, która pozwoliła pozytywnie patrzeć na rezultat części wieńczącej starcie. Tak też się stało. Pomimo starań Finów i przełamania pasma zwycięstw przy stanie 14:8, Astralis ostatecznie zwyciężyło 16:11, broniąc w emocjonującym finale bomby przed dwoma antyterrorystami.

Starcia na Inferno, czyli drugiej finałowej mapie – tym razem wybranej przez drużynę z Danii – nie pozostawiły złudzeń, kto powinien wyjechać z Katowic z pucharem. Obrazu dominacji Astralis nie zmieniły nawet cztery zwycięskie rundy ENCE. Ostatecznie mecz zakończył się rezultatem 16:4 i tym samym faworyci finału stali się zwycięzcami IEM Katowice Major 2019.

Święto graczy

Oczywiście Intel Extreme Masters to nie tylko CS:GO. Również turniej StarCrafta II okazał się emocjonujący. Do niespodzianek należy zaliczyć ćwierćfinałową porażkę Serrala, dotychczasowego mistrza świata. Ostatecznie wynikiem 4:2 zwyciężył soO, pokonując świetnie zaczynającego finał Statsa. Sporą popularnością cieszyły się również starcia na scenie Fortnite, gdzie najlepszym duetem okazała się drużyna zawodników Ghost Saf i NRG Zayt, w kategorii indywidualnej zwyciężył z kolei Vinny1x.

Oczywiście nie samymi e-sportowymi emocjami człowiek żyje. Na odwiedzających czekały również stanowiska wielu wystawców. Można było pograć w najpopularniejsze gry i zobaczyć topowy sprzęt – nie tylko spod znaku Intela, ale i czołowych producentów komputerów akcesoriów, wśród których znalazły się m.in. takie marki jak Acer, Asus, Corsair, Gigabyte, HyperX czy MSI. Widzieliśmy niesamowite komputery, świetne słuchawki i sprzęt, który sprawia, że zmagania w sieci są przyjemniejsze. Cieszy, że impreza znów ściągnęła tłumy zwiedzających – nie tylko z Polski, ale i całej Europy, a na wszystkich chętnych czekało mnóstwo atrakcji, konkursów i aktywności, w których niestety sami z racji zabiegania nie mogliśmy wziąć udziału. Zobaczyć jednak, że świetnie się bawicie – coś bezcennego.

Impreza bez wątpienia się udała, organizacyjnie wszystko zagrało. My zaś czekamy już na przyszłoroczną edycję. Ponownie w tym samym miejscu. Do zobaczenia!

Artykuł powstał przy współpracy z LG

LG w Katowicach

260 monitorów, obecnych na stoiskach siedmiu różnych firm, mówi samo za siebie, choć nie dziwi, bo przecież LG wspiera e-sport już od wielu lat.

Podczas tegorocznej edycji Intel Extreme Masters modele tej firmy wykorzystywane były między innymi w strefie turniejowej najpopularniejszej obecnie gry on-line, czyli Fortnite. Stanowiska zostały wyposażone między innymi w legendarne już wyświetlacze LG 24GM79, należące do serii LG UltraGear. Ma matrycę TN o czasie reakcji 1 ms i specjalny tryb DAS (Dynamic Action Sync), zapewniający odwzorowanie akcji w czasie rzeczywistym. Ma oczywiście także funkcję Black Stabilizer, ułatwiającą zauważenie przeciwników kryjących się w cieniach (po jej aktywacji ciemne partie obrazu są automatycznie rozjaśniane), a także wygodny panel sterujący, pozwalający na błyskawiczne przełączanie się między profilami: dwoma do FPS-ów, jednym do RTS-ów oraz dwoma, które można przygotować samemu. Częstotliwość odświeżania matrycy wynosi maksymalnie 144 Hz, technologia FreeSync zaś sprawia, że obraz jest niezwykle płynny, nawet gdy chwilowo liczba fps-ów spadnie poniżej tej wartości. Model ten już niedługo doczeka się także następcy, LG 24GL600. Monitory LG wykorzystano również w strefie free2play, choć w tym przypadku były to ultrapanoramiczne modele 29WK600, o proporcjach obrazu 21:9 i matrycy IPS zapewniającej pokrycie 99% przestrzeni barw sRGB, a także zgodność z HDR10. Z kolei na stoiskach Farm oraz Gigabyte Aorus

można było sprawdzić najwyższej klasy, ultraprofesjonalne monitory gamingowe serii LG UltraGear: LG 27GK750F-B. Korzystają z nich między innymi takie e-sportowe sławy, jak AGO, PACT, Izzako czy Unicorn. Ale nic w tym dziwnego, model ten ma matrycę o częstotliwości odświeżania 240 Hz, a także funkcję 1ms Motion Blur Reduction, która, dzięki błyskawicznemu wyłączaniu podświetlania pomiędzy kolejnymi klatkami obrazu, niweluje rozmycie szybko poruszających się obiektów. Oczywiście model ten jest również zgodny z technologiami FreeSync, DAS oraz Black Stabilizer, udostępnia również predefiniowane ustawienia do gier FPS czy RTS, użytkownik ma rzecz jasna także możliwość stworzenia własnych. Monitory LG obecne były również na stoiskach Pringles, Lotto , Farm 51, Wedel i Pepsi. Ale czemu się dziwić, skoro firma zaczęła wspierać e-sport w czasach, gdy był on jedynie ciekawostką, dysponuje więc nie tylko świetną technologią, ale i ogromnym doświadczeniem praktycznym.

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: 2 NA 2, 3 NA 3, 4 NA 4

RTS • RPG • PRACA, PRACA

WARCRAFT III REFORGED

Człowiek, który życzy gl & hf: **Papkin**

Na boisku mieliśmy człowieka, który zatrzymał Anglię. W kinie: „Człowieka, który zabił Don Kichota", a w księgarniach: „Człowieka, który gapił się na kozy". Z nadejściem listopada w kalifornijskim Anaheim objawił się z kolei Pete Stilwell, człowiek, który uratował BlizzCon.

W 2015 roku producent zasilił szeregi nowo powstałego Classic Games, wewnętrznego zespołu Blizzarda, mającego – jak mogliśmy przeczytać w upublicznionych przez media ofertach pracy – „przywracać świetność" klasycznych tytułów Zamieci. Początkowo to „przywracanie świetności" zdawało się ograniczać do produkcji łatek i dbania o serwery. Jednak już w 2017 ekipa sprowadziła na nasze dyski gruntowne odświeżenie StarCrafta, a w ubiegłym roku uratowała reputację giganta, który sam popchnął się pod pręgierz zapowiedzią mobilnego Diablo Immortal. Nieco wbrew intencjom PR-owców nieśmiertelna (ang. immortal) okazała się podczas BlizzConu inna marka.

Zielono mi

Tę historię – obficie zresztą czerpiącą z niewydanej przygodówki Warcraft Adventures – znamy od 17 lat. Konflikt Przymierza i zdziesiątkowanej Hordy schodzi na dalszy plan, gdy na scenie pojawia się kolejny gracz: Płonący Legion. Klasyczną strategię o zmaganiach niewielkich armii zielonych z równie niewielkimi armiami cielistych uzupełniono dwoma kolejnymi stronnictwami (nieumarli, nocne elfy) oraz bohaterami, dzięki obecności których Blizzard mógł forsować w prasówkach akronim RPS (role-playing strategy).

Reforged to gruntownie odświeżony Warcraft III: Reign of Chaos oraz jego dodatek, The Frozen Throne. Strona internetowa projektu ma nas nakłonić do kupna z pomocą dużych liczb: pojawią się 4 grywalne rasy, 62 misje, 4 godziny cutscenek, 20 herosów, pogramy 40 godzin w rozdzielczości 4K. Znacznie ciekawsze od numerków jest jednak wszystko, co dzieje się pomiędzy nimi. Reforged to bowiem rimejk tyleż gruntowny, co kontrowersyjny.

Pięknie, czyli brzydko

Na nowo wymodelowano cztery tysiące budynków, postaci i obiektów, zaimplementowano współczesne systemy oświetlenia i cieniowania, nowomodne refleksy i symulację materiału. Ba – skorzystano również z dobrodziejstw ray tracingu, choć nie do końca wiadomo, w jaki sposób. Wiadomo za to, że choć **w pierwowzorze jedna jednostka składała się z kilkuset wielokątów, w remasterze liczba ta waha się od 10 do 15 tysięcy**.

Uwolnić orkę! (Od jej włości).

I ładnie. Dodajmy jednak, że graficy nie byli wobec materiału źródłowego wiernopoddańczy. Dawny Warcraft III stawiał na duże nasycenie kolorów, kreskówkowe projekty i symboliczne detale. **Nowy Warcraft III stoi przydymionymi barwami, urealnionymi proporcjami oraz mocą szczegółów.** Takie podejście podzieliło społeczność, której część domagała się czegoś à la Heroes of the Storm. Jeden z artystów Blizzarda, Chris Amaral, wytłumaczył tę woltę na łamach Game Informera: – *Mocno inspirowało nas intro Mists of Pandaria* (dodatku do WoW-a – dop. red.). *Według nas to jedna z najlepszych cutscen, jakie zrobiliśmy, bo wciąż wygląda jak stworzona przez Blizzarda, ale wchodzi w realistyczny styl teksturowania.*

To zresztą niejedyne mrugnięcie okiem w stronę graczy najpopularniejszego MMO świata, którzy stanowią dla marketingowców całkiem łakomy kąsek. Wielu mogło, chociażby z racji metryki, nigdy w strategiczne Warcrafty nie zagrać, a Reforged spróbuje ich skusić znajomą architekturą oraz obietnicą poznania ważnego rozdziału historii Azeroth.

Świat się nie pomylił

Szef pracujących nad projektem grafików, Brian Sousa, w rozmowie z GameSpotem zapowiedział ujednolicenie zabudowy: – *Zupełnie przeprojektowaliśmy Stratholme, by wyglądał jak Stratholme z World of Warcraft, bo ludzie byli* (grając w WoW-a – dop. red.) *w Stratholmie, znają przejście do Stratholme'u, którego w oryginale przecież nie było*. Chwilę później, znów zatroskany o potencjalne zagubienie fanów MMO, dodał: – *Stratholme w Warcrafcie III miał greckie kolumny, dziwne statuy, rzekę i zoo, których nie rozpoznaliby gracze WoW-a.*

Glok-tar! Skobou! Zuk-zuk!

Pamiętajmy też, że choć Warcraft III był istotnym rozdziałem uniwersum, to od czasu jego premiery Azeroth z przyległościami rozwinęło się o WoW-a wraz z siedmioma dodatkami, kilkadziesiąt oficjalnych książek, filmów, mang i spin-offów. Z tej perspektywy – słusznie uznał Blizzard – należy nieco zaktualizować scenariusz. Ponownej redakcji materiału źródłowego podjęła się Christie Golden, znana właśnie z trzaskania porządkujących kanon powieści. **Scenarzystka zapowiada rozwinięcie niektórych wątków (np. Sylvanas), oczyszczenie fabuły z głupotek** (Blizzard rozbrajająco przyznał, że w pierwowzorze niektóre z udźwiękowionych dialogów były... placeholderami przypadkiem wysłanymi do studia nagraniowego) i wdrożenie paru pomysłów zarzuconych 17 lat temu przez presję czasu. No i umotywowanie nieumotywowanych wątków. Pisarka podaje przykład Jainy, która w pewnym momencie scenariusza zezwala orkom na zamordowanie swego ojca... przy czym decyzję podejmuje ot, tak sobie, bez namysłu czy wątpliwości. (Co jest zresztą tym zabawniejsze, że jedną z kwestii, którymi ustawicznie częstowała nas po kliknięciu na nią, było: „Modlę się, aby mój ojciec był bezpieczny"). To dobra wiadomość. Choć podobne luki przy różnych okazjach nadbudowywano(*), chyba lepiej odnowić fundamenty.

Główni bohaterowie mogą liczyć na więcej kwestii, a szeregowi: na parytet. Każdy z werbowanych w multi herosów występuje teraz w dwóch wersjach: kobiecej i męskiej, nic więc nie stoi więc na przeszkodzie, by dread lordka skopała tyłek kapłanowi księżyca. Prawdopodobnie po premierze pojawią się zresztą skórki, dzięki którym nasi podopieczni będą się mogli prezentować w sieci jak rasowe skórkisyny. Pomniejsze jednostki też mogą liczyć na większe zróżnicowanie. Przykładowo dwa stojące obok siebie mur-

(*) Przykładowo w Battle for Azeroth pojawia się retrospekcja opisanej wyżej sceny, w której Jainą targają wizje i rozterki... swoją drogą: od tej właśnie cutsceny zaczęto spekulować, że z plotkami o rimejku może być coś na rzeczy. To tam po raz pierwszy pojawił się bowiem odświeżony model „ludzkiego" Arthasa.

Kel'Thuzadzie, wybieram cię!

Zaraz po zapowiedzi Diablo Immortal Allen Adham, wiceprezes Blizzarda, uściślił, że to niejedyny mobilny projekt firmy. Nieco światła rzucili na sprawę dziennikarze Kotaku, którzy dotarli do informacji, że jeden z wewnętrznych zespołów studia tworzy warcraftową wersję Pokémon Go (acz z singlową kampanią). Pracami ma kierować Cory Stockton, projektant WoW-a i – prywatnie – wielki pasjonat produkcji Niantica.

Płynące wieżowce, płonące chałupy.

Nie ma fal (uderzeniowych), ale to kwestia czasu.

Ogolić dowcipy z brodą

Developerzy obiecują zaktualizować żartobliwe kwestie, których wysłuchiwaliśmy, gdy kilkakrotnie najechaliśmy na postać (polecam zwłaszcza trącący październikiem talk-show Jainy!). I wszelkie obecne w grze nawiązania. Słusznie, bo niektóre z nich odnosiły się do reklam, piosenek czy sitcomów („I Love Lucy"!), których współczesny gracz może nie zrozumieć.

Na drugi rzut oka

Blizzconową prezentację Reforged rozpoczęło stworzone na nowo intro, w którym walczący ork i człowiek stają przeciw inwazji Płonącego Legionu. To jednak jedyny film przygotowany od podstaw, przy reszcie developerzy jedynie podbijają rozdzielczość. Przerywniki na silniku gry wykonano natomiast od nowa, stawiając na więcej zbliżeń, mających uwypuklić całkiem zniuansowaną mimikę.

loki nie będą dłużej reskinami, lecz zaprojektowanymi od podstaw oddziałami.

PRZERYWAMY ZAPOWIEDŹ, BY NADAĆ WAŻNY KOMUNIKAT:

Peony nie ścinają już drzew kilofami

A to dopiero początek korekt! Od podstaw opracowano animacje, dodając więcej tzw. idli, czyli rozmaitych rozciągań/bujań, które postać wykonuje, gdy nie zajmuje się niczym konkretnym. Zrekonstruowano lub podmieniono również ataki, ale tu developerzy natrafili na istotne obwarowanie. Jak tłumaczył dziennikarzowi Gadgets 360 cytowany wcześniej Brian Sousa: – *Jeśli jednostka miała atak trwający 20 klatek, czyli około dwóch trzecich sekundy, musieliśmy upewnić się, że nowa postać ma atak tej samej długości, by nie zawiodła synchronizacja.* Skrócenie lub wydłużenie akcji odbiłoby się na balansie rozgrywki.

A skoro już mowa o ograniczeniach... Natychmiast po publikacji pierwszych materiałów na forach Blizzarda wyroiły się prośby o zniesienie pułapu rekrutowanych jednostek oraz limitu 12 oddziałów, którymi (maksymalnie) możemy manewrować. **Projektanci nie zamierzają zmieniać – w opinii wielu – archaicznych rozwiązań.** I słusznie, bo W3 to nie StarCraft. Nie ta skala, nie ta wielkość armii, nie to tempo. Raczej micro, nie macro.

Natomiast widoczny na gameplayach starodawny interfejs wypadałoby posłać w diabły. Co prawda portrety bohaterów zastąpiono nowymi wizerunkami, ale całą resztę po prostu rozciągnięto. W efekcie ikony wydają się za małe (zwłaszcza przedmiotów), a w rogach ekranu pojawiają się brzydkie przerwy. Miejmy nadzieję, że to jedynie robocze rozwiązanie. Zwłaszcza że na potrzeby StarCrafta: Remastered zaprezentowano interfejs tyleż inspirowany klasyką, co elegancki i funkcjonalny.

„Powetować Żuldżina" czy „Pomścić Zul'jina"?

Anglosasi otrzymają wersję z na nowo zarejestrowanymi głosami, w której wezmą udział aktorzy z W3 i WoW-a. Z racji przepisania/rozbudowy dialogów, podobnie powinno potraktować się Polaków, co jednak stwarza problemy. W teorii możliwe, by w Arthasa znów wcielił się świetny Jacek Kopczyński... z drugiej strony: w HoTS-ie głosu użycza mu znacznie gorszy Jacek Król. Z całą natomiast pewnością Thralla nie ogra Marek Obertyn, bo studio nagraniowe musiałoby się mieścić między Walhallą, Dżanną a Nowym Jeruzalem.

Sporo kontrowersji budzi również tłumaczenie nazw własnych. Zespół, który teraz przekłada gry Blizzarda, jest bowiem śmielszy od tego, który lokalizował je przed laty. Hearthstone słynie ze słowotwórczych eksperymentów, jakich nie powstydziłby się przekładający Tolkiena Jerzy Łoziński. (Przypomnę: Garrosh Hellscream to w Hearthstonie niejaki Garosz Piekłorycz). Pierwsze zmiany już widać – na rodzimej stronie Reforged Sylvanas figuruje jako Sylwana, a Northrend przechrzczono na Północną Grań.

Poprawiny

Enigmatycznie brzmią zapowiedzi poprawek mechaniki. W oficjalnych materiałach Blizzard deklaruje: „Wprowadzamy setki zmian balansu mających wpływ na bohaterów, jednostki i budynki, dostosowując w ten sposób klasyczną rozgrywkę Warcrafta III do współczesnych wymogów"...

Reforged to rimejk gruntowny, ale i niezwykle kontrowersyjny.

ale cóż to znaczy – trudno orzec. Nadmieńmy jednak, że firma deklaruje również wprowadzenie powtórek, rozbudowę edytora, integrację ze współczesnym Battle.netem i cross-play z graczami pierwowzoru. A chociaż kolega Allor podśmiechuje mi się zza biurka z wydawania RTS-ów w 2019 roku, ja tam chętnie jeszcze raz sprawdzę, dlaczego przeciw necro/wagon(**) powinno się wystawić destroyery(***). |CDA|

(**) Taktyka polegająca na masowej produkcji wozów z mięsem i nekromantów. Te pierwsze podrzucają tym drugim zwłoki, które ci ożywiają.

(***) Jednostki posiadające zdolność „pożarcie magii", zadającą ogromne obrażenia przyzwanym jednostkom wroga... czyli – na przykład – wskrzeszanym przez nekromantów szkieletom.

PRODUCENT: NINTENDO
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: PRAWDOPODOBNIE BRAK

REMAKE • STAREJ ZELDY • LIFE IN PLASTIC • IS FANTASTIC

THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING

Budzi się: **spikain**

Zelda, w której nie ma Zeldy. Gra, która zrodziła się z eksperymentu, wolności i inspiracji „Miasteczkiem Twin Peaks". A teraz powraca – w nowej, plastikowej oprawie.

Nawet gdyby informacja o odświeżonym Link's Awakening nie wyciekła, sama w sobie i tak nie byłaby zaskoczeniem. Uwielbiana odsłona serii, wydana prawie 26 lat temu na Game Boya, od dawna pojawiała się w dyskusjach na temat ewentualnych rimejków. Nikt jednak zapewne nie spodziewał się, że będzie wyglądać właśnie tak.

Na połysk

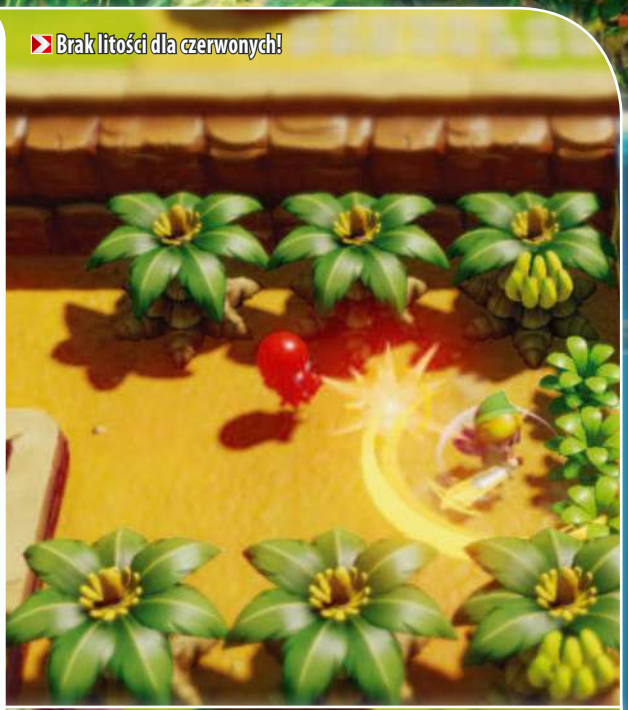
Oczywiście równocześnie nikt przy zdrowych zmysłach nie oczekiwał nowej gry na silniku Breath of the Wild – od jakichś czterech lat wiadomo było, że powstaje nowa część tej dwuwymiarowej odnogi cyklu, a po sequelu SNES-owego A Link to the Past naturalnym kandydatem wydawało się właśnie Link's Awakening. Mimo to udało się wywołać żywe reakcje na oficjalną zapowiedź gry – bo choć pod względem graficznym to wyraźna ewolucja 3DS-owych A Link Between Worlds oraz Triforce Heroes, dodatkowe moce przerobowe Switcha pozwoliły twórcom nadać światu gry **charakterystyczny, plastikowo-plastelinowy styl** (i dorzucić głębię ostrości, która wydaje się nie obowiązywać w dungeonach). Niektórym się to nie podoba – mnie tak, ale ja po prostu lubię takie eksperymenty.

Dwuwymiarowe Zeldy zestarzały się znacznie lepiej niż trójwymiarowe, więc nie należy się obawiać, że będzie to gra wyłącznie dla weteranów serii – niemniej to przede wszystkim oni docenią, jak wierny to remake. **Niemal każdy element świata znajduje się tu w tym samym miejscu, co w pierwowzorze** – i to do przesady, wliczając w to liczbę kępek trawy, kwiatków i pozycje przeciwników. Oczywiście będzie trochę zmian, ale na razie wiemy tylko o tych niezbędnych z punktu widzenia współczesnego gracza. Świat na przykład nie scrolluje się jak w starym Link's Awakening (czy choćby pierwszym The Legend of Zelda), tylko stanowi jedną, spójną całość. Kamera natomiast zazwyczaj nie jest zawieszona w jednym punkcie, tylko podąża za Linkiem.

Luigi's Awakening

Poza tym poważną zmianę zapewne zaliczy archaiczny przecież system przedmiotów. Już pierwszy zwiastun pokazuje, że możemy biegać z mieczem i tarczą, a że Switch ma trochę więcej przycisków niż Game Boy (tam jakoś trzeba było poradzić sobie z A i B), być może resztę zdobywanych itemków będziemy mogli sobie do nich przypisać. Co ciekawe, wygląda na to, że postacie z innych serii Nintendo – które reżyser, Takashi Tezuka, lata temu wziął sobie do gry trochę tak jakby bez pytania o pozwolenie – powrócą. Tym razem z pełnym błogosławieństwem.

Zawiodą się za to pewnie ci, którzy spodziewają się interakcji ze światem na poziomie Breath of the Wild – nie będzie żadnych pożarów rozprzestrzeniających się z wiatrem, żadnego rażenia prądem odzianych w metal przeciwników. LA nie było co prawda do bólu typową odsłoną serii (miało między innymi „mariowate" sekwencje platformówkowe), ale jeżeli nie dokona się jakaś rewolucja – na co się nie zapowiada – to „klasyczność" może uwierać. Pożyjemy, zobaczymy. |CDA|

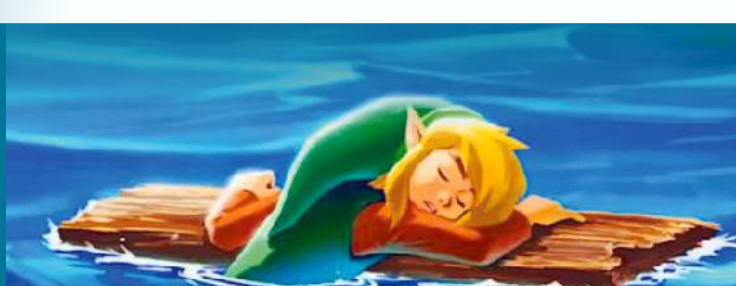


Brak litości dla czerwonych!

Lego The Legend of Zelda, zestaw 23704.

Stare a nowe

Niezawodne GameXplain odtworzyło zwiastun nowego Link's Awakening w starym Link's Awakening. Dzięki temu możemy bardzo dokładnie przeanalizować to, jak zmienił się wygląd gry – oraz to, jak dokładnie odwzorowano jej świat. Polecam zobaczyć: bit.ly/zeldacda.



PRODUCENT: THE FARM 51
DATA WYDANIA: JESIEŃ 2019
MULTI: BRAK

POSTAPOKALIPSA • HORROR • SURVIVAL • FOTOGRAMETRIA

CHERNOBYLITE

Rozważa wizytę w Strefie Wykluczenia: **Cursian**

Masz minutę, żeby spakować się na wypad do Zony. Jak znam życie, do plecaka powędrowała właśnie apteczka i licznik Geigera, w dłoniach spoczął wysłużony kałach, a twarz przyozdobiła maska przeciwgazowa. Bystrzejsi skryli też pewnie za pazuchami nieco uniwersalnej waluty o nominale 0,75. To wszystko? Błąd! A gdzie podręcznik do fizyki i zestaw małego chemika?!

Pytasz, czy zupełnie mnie pogięło? Zależy, jak na to spojrzeć. Wybierając się do prawdziwej Zony, wystarczy zabrać ze sobą co najwyżej dokumenty i aparat fotograficzny, ale grając w Chernobylite, najpewniej nie zawadzi przypomnieć sobie co nieco ze szkoły. Zacznijmy jednak od początku. **Mogłoby się wydawać, że mamy tu do czynienia z prostą kopią Stalkera, ale w rzeczywistości ludzie z The Farm 51 szukają własnej drogi.** Wojciech Pazdur, dyrektor kreatywny, zapewnił mnie, że choć pracując nad Get Even, firma nauczyła się bardzo dużo o tworzeniu narracji, nie zamierza w żadnym razie fundować nam kolejnego walkera. Doświadczenie zdobyte przy World War 3 pozwala bowiem przygotować znacznie przystępniejszy i bardziej urozmaicony tytuł. Podkreślił przy tym, że nie będzie to typowy shooter. Owszem, da się strzelać, ale amunicji jest mało, a wrogowie rzadko padają od pierwszej kuli. Znacznie rozsądniejszą drogą jest przekradanie się za plecami wrogów. Ostateczna decyzja należeć będzie jednak do gracza.

Te, Saszka, spłukiwanie rentgenów wódką to był chyba jednak kiepski pomysł...

Promieniując z miłości

Chernobylite opowie historię naukowca imieniem Igor. Chcąc uniknąć szarego, nędznego życia typowego dla większości ówczesnych obywateli ZSRR, postanowił przyjąć etat w czarnobylskiej elektrowni atomowej i wraz z dziewczyną przeprowadzić się do Prypeci. Świetlana przyszłość młodej pary obróciła się w perzynę wraz z eksplozją w czwartym bloku energetycznym. Mężczyzna przeżył katastrofę, ale w trakcie ewakuacji stracił kontakt z wybranką swego serca. Choć od tamtego dnia minęło już przeszło trzydzieści lat, Igor wciąż nie pogodził się z ponurą rzeczywistością. Targany nieustannymi wyrzutami sumienia i poczuciem winy trafia na świeży trop i postanawia udać się do Strefy Wykluczenia, by raz na zawsze ustalić, co się wówczas stało, a wraz z odpowiedziami znaleźć wreszcie odrobinę ukojenia.

Niestety szybko okazuje się, że Zona jest znacznie niebezpieczniejsza, niż się początkowo wydawało. Tajemnicza substancja zwana czarnobylitem podtrzymuje wysoki poziom promieniowania, a napotkani ludzie przebąkują coś o nadnaturalnych zjawiskach i krwiożerczych monstrach. Na domiar złego okolicę patrolują wyszkoleni żołnierze, którzy za wszelką cenę starają się utrzymać wszystko w tajemnicy i nie zawahają się zastrzelić każdego, kto będzie wtykał nos w nie swoje sprawy. **Wbrew oklepanym założeniom fabuła ma nam dostarczyć niemało wrażeń i pozwolić zagłębić się w najciemniejsze zakamarki ludzkiego umysłu.** Mimo poruszania tak ważkich kwestii opowieść cechuje się sporą nieliniowością, a podejmowane decyzje mają podobno wpływ na dalszą zabawę.

Zona jak z obrazka

Pod względem rozgrywki Chernobylite będzie survival horrorem z otwartym światem. Nie mamy jednak co liczyć na przestrzenie rodem ze Skyrima. Twórcy argumentują, że choć prawdziwa Zona ma ponad 2500 kilometrów kwadratowych, większą część stanowią niezagospodarowane tereny, więc odtwarzanie ich w grze nie miałoby większego sensu. Zamiast posyłać gracza na ciągnące się w nieskończoność wycieczki po lasach i bezdrożach skupiono się zatem na uchwyceniu esencji okolicy. To o tyle ważne, że **zgodnie z tradycją studia lokacje zrodziły się w wyniku zastosowania technologii fotogrametrii**. Oznacza to mniej więcej tyle, że

Tak oto prezentuje się oprawa graficzna – tego screena nie poddano podobno żadnej obróbce.

Nie każde dziwo ma pazury i kły. Niejednokrotnie gorsze okaże się to, co nieoczywiste.

autorzy spędzili w prawdziwej Strefie Wykluczenia niezliczone godziny, robiąc setki zdjęć, a następnie na ich podstawie przenoszą na ekrany komputerów realne obiekty wraz z ich bezpośrednim otoczeniem. Stosunkowo ograniczona przestrzeń nie oznacza jednak, że Chernobylite da się zaliczyć w jedno popołudnie. Już na tym etapie szacowany czas zabawy wynosi kilkanaście godzin, a gra systematycznie obrasta w nową zawartość.

Potwory i ludzie

Igor nie będzie miał zbyt wiele czasu na podziwianie widoczków, bo w pierwszej kolejności musi skupić się na przetrwaniu. Przemierzając Zonę, należy pamiętać o gromadzeniu rozmaitych zasobów, w tym pożywienia, wody i lekarstw. Co ciekawe, nie tylko dla siebie, ale także dla kompanów. Do głównego bohatera dołączą bowiem inni stalkerzy, a każdy z nich będzie miał własne cele i potrzeby: czasem zaoferują nam pomoc, kiedy indziej sami zażądają wsparcia. Towarzyszom można przydzielać zadania, lecz należy zachować przy tym daleko posuniętą ostrożność. **Nadmierna ufność to najlepszy sposób na to, by skończyć w rowie z bonusowym uśmiechem na podgardlu.**

Trzymanie się na uboczu i unikanie jakichkolwiek kontaktów z homo sapiens nie wchodzi jednak w grę, bo w Zonie kryją się niebezpieczeństwa znacznie większe od grupek uzbrojonych desperatów. Pazdur wspomina, że Chernobylite „nie jest grą o potworach, ale bez nich nie byłby tym, czym jest". Studio przyjęło przy tym drogę bliższą serii Silent Hill niż Resident Evil – ma być strasznie, a nie groteskowo. Nie każde nadnaturalne zjawisko ma tutaj pazury czy kły i niejednokrotnie o wiele gorsze okaże się to, co nieoczywiste. Pojawi się na przykład motyw obłędu. Igor będzie doświadczał niepokojących wizji, ale nie wiadomo jeszcze, czy z utratą poczytalności wiążę sie jakaś interaktywna mechanika, czy całość zostanie na sztywno powiązana z fabułą.

No dobra, ale po co mi ten podręcznik?

Sęk w tym, że na razie nie do końca wiadomo. **The Farm 51 obiecuje unikalny system craftingu, w ramach którego zrobimy użytek ze swojej wiedzy z zakresu fizyki i chemii.** Szczegóły pozostają na razie tajemnicą, ale Igor ma regularnie wykorzystywać przygotowanie naukowe i sprawnie łączyć ze sobą zalegające w okolicy śmieci i odpady chemiczne. Przykład, jakim się ze mną podzielono, nie był może zanadto naukowy, ale z całą pewnością bardzo studencki. Chcąc zmajstrować substancję żrącą, należy pozlewać ze sobą resztki wódki z opróżnionych butelek. Podobno to tylko wierzchołek góry lodowej, ale więcej informacji otrzymamy dopiero w nadchodzących miesiącach. W najgorszym przypadku poczekamy do jesieni, kiedy to gra zadebiutuje na pecetach. Niewykluczone, że w przyszłości pojawi się także na PS4 i XBO lub na konsolach kolejnej generacji – na tym etapie sprawa nie została jeszcze rozstrzygnięta. |CDA|

Czarnobyl VR

Jeśli chciałbyś zwiedzić Zonę, ale nie przepadasz za podróżami, możesz poznać jej tajemnice, nie ruszając się z fotela. Od jakiegoś czasu na Oculusie, PlayStation VR, HTC Vive oraz Samsung Gear VR dostępna jest przygotowana przez The Farm 51 aplikacja Chernobyl VR Project. Dzięki niej możesz poznać historię katastrofy, a także wybrać się na wirtualną wycieczkę po Czarnobylu i Prypeci.

PRODUCENT: PIXELATED MILK
DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2019
MULTI: BRAK

TAKTYCZNA • DARKEST DUNGEON • GODZINA „W”

WARSAW

Tramwajem jedzie na wojnę: **enki**

Tragedia wielu niewinnych, niepowetowana klęska, trauma narodowa – premiera Uprising44 na długie lata przyprawiła graczy o zespół stresu pourazowego. Na szczęście wizja grywalnego Powstania Warszawskiego autorstwa Pixelated Milk wygląda nieporównywalnie lepiej.

Siekiera, motyka, piłka, miotacz...

Warszawiacy rozpoznają w tle charakterystyczne miejscówki.

Studio braci Łojewskich wyrasta na specjalistów od gatunkowych adaptacji. Wydane dwa lata temu Regalia: Of Men and Monarchs udanie zapożyczyło z klasyki taktycznych jRPG. Warsaw, z kolei, **zapowiada się na ciekawą wojenną wariację na temat Darkest Dungeon**.

Trumna tu luksus

Tak jak w dziele Red Hook, zatroszczymy się tu zarówno o rozwój kryjówki, jak i poprowadzimy bojowe patrole oddziału. I choć tłem wydarzeń będą gorące dni przemijającego lata, historyczną siłą rzeczy zmierzymy się również z przytłaczającym klimatem wszechobecnej śmierci, opresji i beznadziei. Bo też Pixelated Milk nie zamierza pisać historii na nowo. Wiadomo, jak się to wszystko skończy.

Znaczna część rozgrywki opierać się będzie na grupowych wypadach zbrojnych po ulicach okupowanej Warszawy po to, aby pomóc innym powstańcom, zrekrutować nowych członków lub po prostu palnąć ogniem w Wilczura pysk. I zapewne nie da rady ugasić wszystkich pożarów, dużo więc będzie zależeć do naszych decyzji, gdzie postanowimy skupić uwagę.

Powstanie przeżyjemy (lub nie) wraz z bogatą obsadą bohaterów o zróżnicowanych umiejętnościach i przeszłości. Stawiając na postacie wykreowane ręcznie, a nie przy pomocy algorytmu, twórcy chcą uwypuklić ich człowieczeństwo – zwyczajnych ludzi wrzuconych w najeżoną kłami paszczę nadzwyczajnych czasów. Czy to narwany Krzysztof, czy uliczny cwaniak Kazimierz, każdy będzie miał własne powody do tego, by dołożyć cegiełkę do sprawy.

Zupa na gwoździu też luksus

Gdy niechybnie przyjdzie do otwartej walki, bohaterowie chwycą swą broń (wzorowaną oczywiście na faktycznym uzbrojeniu powstańców) i staną z Niemcami twarzą w twarz. Turowe starcia także zaczerpną wiele mechanizmów z Darkest Dungeon. O ile nie będziemy musieli przejmować się chociażby jasnością oświetlenia, o tyle **przyjdzie nam troszczyć się o amunicję i odpowiednio zarządzać wytrzymałością powstańców**. Kluczowe, rzecz jasna, pozostanie odpowiednie ustawienie w bojowym szyku i używanie określonych umiejętności w najlepszych do tego momentach. Gdy jednak coś się nie uda, gdy któraś z postaci polegnie, stracimy ją na zawsze.

Całość zobrazowana zostanie wyrazistą i barwną grafiką w komiksowym stylu inspirowanym twórczością Mike'a Mignoli (twórca m.in. „Hellboya"). Zamysł był taki, by oddać powagę i ciężar prezentowanych wydarzeń, nie rezygnując jednocześnie z przystępności i czytelności. O szczegółach systemu zapisywania rozgrywki, ewentualnej losowości wydarzeń czy np. ścieżce dźwiękowej na razie twórcy milczą. W przejmującym animowanym zwiastunie gry świetnie wykorzystano angielskojęzyczny utwór „Varsovie" Brodki, ale nie obraziłbym się, gdybym w tle ukończonej gry posłyszał gdzieś swojską „siekierę, motykę...". I choć przy tak silnie nacechowanej emocjami i tragedią setek tysięcy ludzi tematyce trudno życzyć sobie przy grze dobrej zabawy, liczę na coś naprawdę pamiętnego. |CDA|

WARSAW

Do trzech razy sztukas

Historia Powstania Warszawskiego nieustannie inspiruje artystów, którzy stworzyli wiele niezwykłych projektów popkulturowych. I zrealizowanych (album Lao Che z 2005 roku), i ambitnych, które nie doczekały się ukończenia („Hardkor 44" Tomasza Bagińskiego). Z jakiegoś względu jednak obie (relatywnie) głośne gry, które czerpały z tamtych wydarzeń, Uprising44: The Silent Shadows oraz Enemy Front, udały się (wg średnich ocen) na odpowiednio 15 i 52 procent.

Poczuj różnicę

SAMSUNG

799.-

LC27F398FWUXEN

Zakrzywiony monitor 27"

- Zaawansowana technologia panoramicznej matrycy VA
- Mocno zakrzywiony ekran 1800R – szerokie pole widzenia i głębia obrazu
- Kontrast 3 000:1: gwarantuje odwzorowanie głębokiej czerni i nieskazitelnej bieli, bogatsze kolory
- Technologia AMD FreeSync dynamicznie synchronizuje odświeżanie liczby klatek, dzięki czemu obraz jest płynny i wolny od jakichkolwiek przycięć
- Komfort dla oczu - dzięki technologii flicker free i eye saver mode
- Zaskakująco smukły monitor ma tylko 11,9 mm grubości, czyli tyle co długopis.

Asortyment w podanych cenach dostępny od 12.03 do 11.04.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

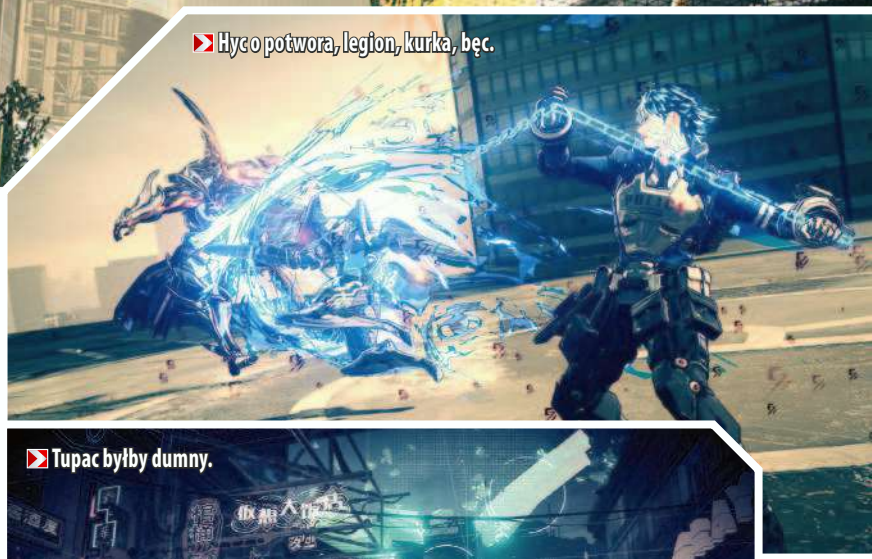
mediamarkt.pl

MediaMarkt®

PRODUCENT: PLATINUMGAMES
DATA WYDANIA: 30 SIERPNIA 2019
MULTI: DLA 2 OSÓB (PRAWDOPODOBNIE CO-OP)

PLATINUMGAMES • CYBERPUNK • POLICJANCI KONTRA POTWORY

ASTRAL CHAIN



Hyc o potwora, legion, kurka, bęc.

Tupac byłby dumny.

Łańcuch zamawia: **spikain**

A jednak! Cyberpunk ukaże się w 2019 roku. Co prawda nie ten, nad którym pracuje CDP Red, ale... czy godzi się kręcić nosem na nową grę twórców Bayonetty i Nier: Automata?

Bliżej nieokreślona przyszłość. Ludzkość zjednoczyła się w wielokulturowym mieście Ark, wzorowej cyberpunkowej metropolii. Oprócz zaśmieconych ulic, zagubionych dzieci i innych standardowych wielkomiejskich problemów jest jeszcze jeden – nieco bardziej palący. **Inwazja potworów z innego wymiaru.**

Niebieski – dobre

Naszym zadaniem jako członka Neuronu, specjalnego oddziału futurystycznej policji, będzie zaradzanie tym bolączkom. Pokierujemy jednym z dwojga bliźniaków – mężczyzną lub kobietą – za zaprojektowanie których odpowiedzialny jest Masakazu Katsura, znany między innymi z (wydanej swego czasu również w Polsce) mangi „Video Girl Ai". A skoro już o personelu: to reżyserski debiut Takahisy Taury (projektant, na koncie m.in. Nier: Automata, The Wonderful 101, Metal Gear Rising: Revengeance, MadWorld...), a całości dogląda również Hideki Kamiya (twórca Devil May Cry, Ōkami, Bayonetty). **Takiej ekipie wstyd nie zaufać.**

W starciu z małymi i dużymi maszkarami nie będziemy osamotnieni – w Astral Chain towarzyszyć nam będą istoty zwane legionami. Legiony wydają się ściśle powiązane z potworami wyłażącymi z międzywymiarowych wyrw – są fizycznie podobne, ale oswojone, a przede wszystkim połączone z protagonistą tytułowym łańcuchem. Działa to na zasadzie zbliżonej do blade'ów z Xenoblade Chronicles 2, ale – jak to u Platinum – jest tu zdecydowanie efektowniej, bo to gra nastawiona na akcję. Wraz ze swoim legionem wykonywać będziemy podczas walki przeróżne akrobacje – da się np. wybić przeciwnika w powietrze i cisnąć w niego naszym towarzyszem.

Możliwe zresztą, że wszystko to zrobimy również w co-opie – tak przynajmniej można wnioskować z informacji na oficjalnej stronie Nintendo („dwóch graczy równocześnie"). Nie wiadomo jednak, czy druga osoba wcieliłaby się w legiona, w drugiego bliźniaka, czy może w jakiś, eee, pomniejszy byt – chociażby na wzór kooperacji w Super Mario Galaxy czy Odyssey.

Czerwony – złe

Co oprócz walki? Skoro cyberpunk, to i jeżdżenie motocyklem. Skoro mamy łańcuch, to i ciche eliminacje wrogów „z góry", jak w Batmanach i Spider-Manie. Prawdopodobnie też trochę eksploracji – ale **nie spodziewajcie się otwartego świata**. Wspomniana metropolia imponuje stylem i rozmachem, nic jednak nie sugeruje, żebyśmy mogli po niej biegać, gdzie dusza zapragnie, kraść samochody i wspinać się na wieże. Będziemy za to prowadzić śledztwa – w udostępnionych fragmentach rozgrywki widać na przykład, jak włącza się tryb detektywistyczny i cała okolica wypełnia się hologramami, które odgrywają scenę zbrodni. W zabawie w detektywa pomogą nam legiony. Na takim czworonożnym na przykład da się jeździć, ale potrafi on również – a może przede wszystkim – tropić ślady.

Trzeba też dodać, że w zakres obowiązków policjanta przyszłości wchodzić będzie nie tylko walka z potworami, ale również – jak poniekąd zajawiłem na początku – na przykład zbieranie śmieci w stroju policyjnej maskotki (psa, naturalnie). Brzmi to jak jedna z wielu pobocznych misji – choć trudno stwierdzić, jak dużą część gry zajmie nam życie typowego krawężnika, bo udostępnione materiały jednak kręciły się głównie wokół wszelkiego rodzaju akcji. No i w sumie nijak to nie dziwi – w końcu czego wszyscy spodziewają się po nowej grze Platinum, jeśli nie stylowego slaszowania wielkich potworów wspinających się po budynkach? |CDA|

Ładne?

Ładne. Dużo tu efekciarskich błysków i neonów, a miasto Ark przywodzi trochę na myśl brud nowego Niera i, siłą rzeczy, czerpie sporo klimatu ze źródła japońskiego cyberpunku – „Akiry". Dodajmy do tego lekki cel-shading i mocno zaznaczone kontury... oj, jest stylowo. Mieszane uczucia wywołują za to twarze bohaterów – choć zaprojektowane zostały przez Katsurę, wirtuoza ładnych obliczy, momentami przywodzą na myśl brzydactwa z Xenoblade Chronicles X.

PRODUCENT: HONIG STUDIOS
DATA WYDANIA: LATO 2019
MULTI: BRAK

SKRADANKA • WESTERN • BEZ PRZEMOCY

EL HIJO

W samo południe...

Po Oswojonym Zachodzie wędruje: **El Smuggler**

Gra inspirowana gatunkiem „spaghetti western" całkowicie pozbawiona przemocy, z sześciolatkiem w roli głównej? I do tego wcale niebędąca komedią? Na to nie wpadł nawet Quentin Tarantino.

...a czasem w środku nocy.

Spaghetti western to potoczna (i pierwotnie nieco pogardliwa) nazwa kręconych w latach 60-70. XX wieku włoskich filmów osadzonych na Dzikim Zachodzie. Charakteryzowały się niskim budżetem, awanturniczą fabułą, wyrazistymi i przerysowanymi postaciami, sporą dawką naturalistycznie pokazywanej przemocy, nihilizmem moralnym oraz specyficznym, zwykle czarnym, humorem. Jak to pogodzić z absolutnym brakiem przemocy i sześciolatkiem w centrum wydarzeń?

Nazywam się El Hijo

Gra zaczyna się, nie powiem, dość kanonicznie. Oto odludna farma, na której mieszka trzyosobowa rodzina, zostaje zaatakowana przez jakąś dziką bandę i zrównana z ziemią. Los farmera nie jest znany, ale dość oczywisty. Matka i jej sześcioletni syn (czyli po hiszpańsku „el hijo") uchodzą z życiem, lecz ich przyszłość maluje się w czarnych barwach. Matka oddaje dzieciaka pod opiekę zakonników żyjących gdzieś pośrodku niczego.

W symbolicznej scenie pożegnania dzieciak zagrzebuje w ziemi dwa przedmioty: fotografię rodzinną (symbolizującą zapewne „pogrzeb" dawnego życia) oraz swą broń – procę – co jest deklaracją pacyfizmu. Niedługo potem El Hijo opuszcza klasztor. Jedyne, co łączy go z przeszłością, to widoczne jeszcze ślady konia, na którym jego matka udała się do majaczącego gdzieś na horyzoncie miasteczka.

Dobry, brzydki i miś

Pomimo fascynacji spaghetti westernami ludzie z Honig Games stworzyli grę bez przemocy, będącą **miksem skradanki z grą logiczną** (trzy lokacje: klasztor i jego okolice, pustynia, miasto, w każdym 10 etapów do zaliczenia), gdzie spryt i pomyślunek znaczą więcej niż załadowany sześciostrzałowiec. I choć będziemy się obracać w dobrze znanym sztafażu kowbojów, złoczyńców, farmerów, to celem gry będzie raczej obserwowanie procesu dojrzewania El Hijo i dopomaganie mu w wybrnięciu z tarapatów, w które szybko popadnie.

Należy bowiem po pierwsze przetrwać wędrówkę do miasta, a po drugie w pokojowy sposób zaprowadzić ład i porządek w miejscu przepełnionym chaosem. Będzie trzeba **wytężyć pomyślunek, by wykorzystać skąpy ekwipunek dzieciaka (głównie zabawki – proca, pluszowy miś) do neutralizacji zagrożeń**. Z każdym kolejnym etapem będzie to wymagało coraz bardziej skomplikowanego planu. Kluczem ma tu być zapamiętywanie tras, jakimi poruszają się przeciwnicy, odnalezienie ich słabych punktów i użycie odpowiedniego przedmiotu we właściwym miejscu i czasie, by odwrócić uwagę niemilca. Istotne będzie także wykorzystywanie cienia do maskowania swych działań.

Całość okraszona jest **ręcznie rysowaną, rozświetloną grafiką w rzucie izometrycznym** oraz muzyką ewidentnie inspirowaną twórczością Morricone (tyle że, niestety, daleko jej do poziomu Mistrza). Wedle deklaracji twórców wszystkie działania każdej postaci w grze pełne są romantyzmu, poezji i sprawiedliwości... OK, brzmi to mało strawnie, ale po obejrzeniu zwiastuna czuję się dziwnie zaintrygowany tą grą i spróbuję się z nią zmierzyć. Oby tylko nie okazała się mdła i nie ciągnęła się jak rozgotowane spaghetti. |CDA|

Dla fanów spaghetti

Najbardziej znanym reżyserem filmów z nurtu spaghetti westernów był Sergio Leone, którego filmy, a w szczególności „trylogia bezimiennego" („Za garść dolarów", „Za garść dolarów więcej", „Dobry, zły i brzydki"), są klasyką gatunku. Warto je obejrzeć, także dla absolutnie genialnej muzyki Ennio Morricone oraz Clinta Eastwooda w życiowej formie.

PRODUCENT: PANACHE DIGITAL GAMES
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: BRAK

AKCJA • SYMULACJA • EWOLUCJA

ANCESTORS
THE HUMANKIND ODYSSEY

Wyłuskuje informacje: **DaeL**

Historia ludzkości jest fascynująca. Szczególnie czasy, gdy nasi nadmiernie owłosieni przodkowie wyciągali swe długie kończyny, by wspinać się w niedostępne miejsca i śmigać wysoko nad powierzchnią ziemi. Ale dość już o serii Assassin's Creed.

Chyba każdy z nas (szczególnie w poniedziałki) marzy o prostym życiu bujającego się na gałęziach małpoluda. Jeszcze w tym roku będziemy mieli okazję zasmakować takiej egzystencji i sprawdzić, czy rzeczywiście była ona beztroska. Wszystko dzięki Ancestors: The Humankind Odyssey – nowej grze survivalowej studia Panache Digital Games.

Małpiszon's Creed

O Assassin's Creed wspomniałem we wstępie nie tylko dla żartu, ale również ze względu na wspólne DNA łączące produkcje Ubisoftu z Ancestors. Za nowym tytułem stoi bowiem Patrice Désilets, francuski weteran branży, który pracował wcześniej m.in. nad Prince of Persia: Sands of Time czy Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield, a prawdziwą sławę i uznanie zdobył jako dyrektor kreatywny trzech pierwszych odsłon serii Assassin's Creed. Drugim z założycieli studia jest Jean-Francois Boivin, producent szeregu tytułów Ubisoftu. Tworzenie gier nie jest dla tych panów pierwszyzną i zapewne wiedzą, na co się porywają.

Praprzodek Słowian w melancholijnej pozycji kucającej.

A może po prostu cofanie się do czasów asasynów i templariuszy przestało im wystarczać? W Ancestors: The Humankind Odyssey zawędrujemy w naprawdę odległą przeszłość. **Zabawę zaczniemy gdzieś w środkowym miocenie, około dziesięciu milionów lat temu.** To właśnie wówczas po afrykańskich drzewach pomykał ostatni wspólny przodek szympansa i człowieka. Rozdzielenie jego populacji zaowocowało – jak twierdzą badacze – wyodrębnieniem się dwóch ścieżek ewolucyjnych, z których jedna doprowadziła do powstania taksonomicznego podplemienia hominina, do którego należy zarówno piszący te słowa, jak i (jak przypuszczam) czytelnik. Odpowiadać za to rozdzielenie i dalszy rozwój małpiego rodu będzie oczywiście gracz.

Nasze zadania w grze można streścić w trzech słowach – eksploracja, ekspansja i ewolucja. Przemierzając mroczny afrykański kontynent w poszukiwaniu pożywienia i schronienia, odkryjemy, że przeznaczeniem ssaków naczelnych nie jest las tropikalny, lecz urodzajna sawanna. Rozszerzymy terytorium łowieckie naszego plemienia, pozwalając na zwiększenie jego liczebności, a co za tym idzie wykształcenie się bardziej skomplikowanych interakcji i metod współpracy z innymi małpoludami. Z czasem stworzymy zalążki kultury. No i przede wszystkim będziemy ewoluować, wydając na świat kolejne pokolenia coraz mniej włochatych, ale coraz inteligentniejszych małp. **Ewolucją pokierujemy ręcznie, samodzielnie wybierając, jakie cechy zostaną odziedziczone przez następne pokolenie i w jaki sposób zmodyfikują je mutacje.** No i jaką wiedzę przekażemy naszym potomkom. Ten unikalny mechanizm „levelowania" pozwoli nam odczuć konsekwencje ewolucyjnych decyzji na przestrzeni dziesiątek pokoleń i milionów lat. Wszyscy fani „2001: Odysei kosmicznej" (do której tytuł gry nawiązuje nieprzypadkowo) zapewne poczują niemałą satysfakcję, gdy nasi przodkowie po raz pierwszy użyją narzędzi.

Spore na poważnie

Skoro o źródłach inspiracji mowa, to już rzut oka na grafikę oraz trzecioosobową perspektywę, z jakiej obserwujemy akcję, budzi jak najbardziej zasadne skojarzenia z serią Assassin's Creed. Ale gra w równie wielkim stopniu nawiązuje do wydanego ponad dziesięć lat temu Spore'a. Tyle że inaczej niż w produkcji studia Maxis Ancestors przedstawia ewolucję gatunku w sposób spójny i ciągły. Zamiast pięciu minigier ze Spore'a dostaniemy więc jednolitą **symulację, która wraz z upły-**

Na udomowienie kota jeszcze za wcześnie.

Naszym celem – człowiek

Akcja Ancestors rozpocznie się w połowie miocenu (dziesięć milionów lat temu), ale trwać będzie aż do wczesnego plejstocenu (kończąc się około miliona lat temu). Oznacza to, że nasze małpoludy mają szansę osiągnąć poziom rozwoju człowieka wyprostowanego – różniącego się od człowieka współczesnego niemal wyłącznie budową czaszki. Homo erectus to gatunek człowieka, który jako pierwszy opanował zdolność posługiwania się ogniem, organizował grupowe polowania na dużą zwierzynę (m.in. antylopy i żyrafy) oraz tworzył plemiona złożone z monogamicznych rodzin. Korzystał też z sytemu komunikatów werbalnych, które nie miały jeszcze struktury języka, ale były daleko bardziej skomplikowane od jakiegokolwiek innego systemu zwierzęcej komunikacji. Człowiek wyprostowany był jednym z pierwszych hominidów, które opuściły Afrykę – jego szczątki znaleziono m.in. w Polsce (w powiecie cieszyńskim, gdzie – jak twierdzą złośliwcy – żyje do dziś).

Eksploracja pozwoli poszerzać terytorium łowieckie.

wającym czasem będzie podlegać drobnym zmianom. Na początku gry śmigamy po drzewach w samotności (lub z potomkiem), zaspokajając podstawowe potrzeby i okazjonalnie łącząc się w większe grupy. Ale w miarę rozwoju mózgoczaszki opanujemy zdolność chodzenia w pozycji (z grubsza) wyprostowanej, uzyskamy dostęp do prostych narzędzi, a nawet ognia. No i stworzymy prawdziwe plemię, co umożliwi nam wydawanie poleceń większej grupie włochatych przyjaciół. O ile jednak pewne mechanizmy ewolucji są nieuniknione, o tyle szczegóły wcale nie muszą się pokrywać z tym, co wiemy o ewolucji człowieka w naszym świecie. Ostateczny produkt dziewięciu milionów lat mutacji i selekcji może zadziwić niejednego paleontologa.

Najlepsza okazja do tego, by zrobić z siebie małpę.

Dobór naturalny

Nie należy jednak zapominać, że sercem Ancestors: The Humankind Odyssey jest survival. Jak wie każdy, kto czytał książki Richarda Dawkinsa, nic nie wywiera tak sprawnej presji ewolucyjnej, jak inne stwory, które chcą nas pożreć. A tych będzie w Ancestors co niemiara – od węży czających się w koronach drzew, przez dzikie świnie grasujące w leśnym poszyciu, aż po stanowczo zbyt wielkie koty, którym wydaje się, że władają sawanną. Aby przetrwać w tym niegościnnym świecie, będziemy musieli rozwijać nie tylko narzędzia, mózgi i przeciwstawne kciuki, ale również strategie radzenia sobie z groźnymi drapieżnikami. Gra sprawdzi, czy inteligencja gracza stosownie wyewoluowała.

Prace nad Ancestors: The Humankind Odyssey trwają już piąty rok i według zapewnień developerów zmierzają do szczęśliwego końca. Dla stosunkowo niewielkiego (pierwotnie kilkunastoosobowego, obecnie liczącego 30 ludzi) zespołu projekt tych rozmiarów był sporym wyzwaniem. Ale jeśli zapowiedzi związane z dużym, otwartym światem, głębią symulacji i graficznymi wodotryskami znajdą potwierdzenie w rzeczywistości, to będziemy mieli do czynienia z jedną z ciekawszych gier tego roku. Nie pozostaje nam nic innego, jak skorzystać ze zdolności, jaką nasi przodkowie posiedli 2,5 mln lat temu, i trzymać kciuki. **|CDA|**

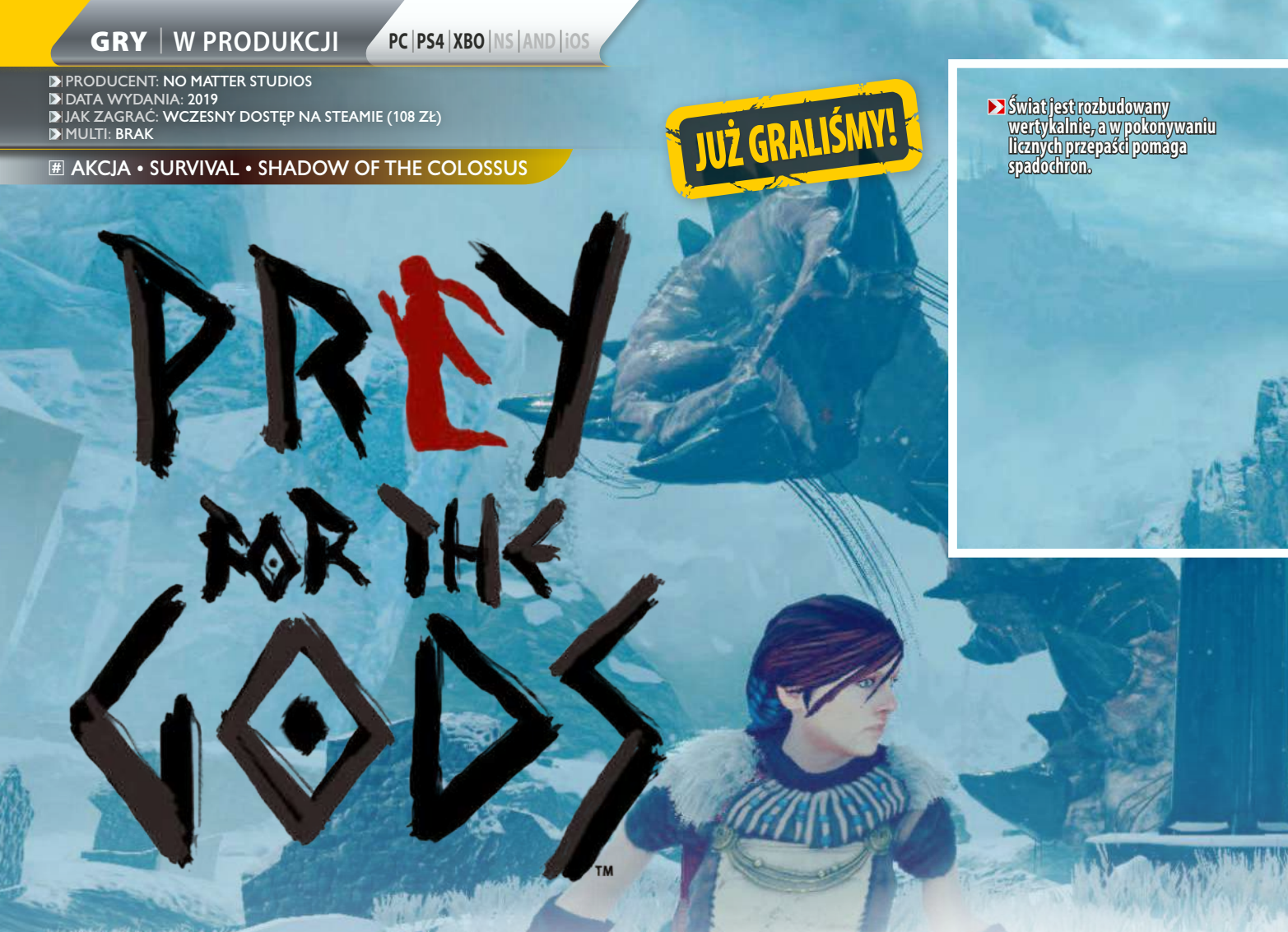
Młotek i wiertarka

Najstarsze znane narzędzia kamienne mają ok. 3,3 mln lat. Wytworzył je australopitek afrykański – gatunek będący boczną gałęzią rozwoju człowiekowatych, która wymarła ok. miliona lat temu. Spośród przodków naszego gatunku pierwszym władającym narzędziami małpoludem był homo habilis (człowiek zręczny). W przeciwieństwie do roślinożernego australopiteka homo habilis był wszystkożercą, a stosowanie narzędzi umożliwiało mu polowanie nawet na większe od siebie zwierzęta. Dzięki narzędziom homo habilis był też w stanie stworzyć większe i lepiej zaplanowane obozowiska.

- PRODUCENT: NO MATTER STUDIOS
- DATA WYDANIA: 2019
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (108 ZŁ)
- MULTI: BRAK

AKCJA • SURVIVAL • SHADOW OF THE COLOSSUS

JUŻ GRALIŚMY!



Świat jest rozbudowany wertykalnie, a w pokonywaniu licznych przepaści pomaga spadochron.

Zmierzch bożyszcz oglądał: **Fryderyk „Siekiera" Nietzsche**

Nasz świat umiera, a my razem z nim. Skuty wiecznym lodem, otulony niekończącą się zimą, niszczy nas dzień po dniu. Mawiają, że jedyną receptą na ratunek jest zgładzenie naszych bogów, jednego po drugim.

To połóż *kres wiecznej zawiei i skruszy lodowce. Wysłali mnie z tą samobójczą misją, i choć wiem, że stoję na przegranej pozycji, muszę rzucić rękawicę mym bóstwom, inaczej wszystkich czeka zagłada. Brnąłem przez zaspy sięgające kolan, póki nie trafiłem na większą kotlinę. Tam z tumanów śniegu wyłoniło się monstrum tak ogromne, że zasłoniło blade słońce ledwie widoczne na nieboskłonie. Kolos imponował rozmiarami, wydawał się jednak ospały, a nawet lekko niezdarny, przeczuwałem więc, że gargantuiczne rozmiary działały na jego niekorzyść.*

Otwarty świat, zagadki środowiskowe i giganci.

Kolosa cień

Uważając, by nie zostać zmiażdżonym, wskoczyłem na nogę potwora, w miejscu, gdzie olbrzymie cielsko porastała szczecina przypominająca trawę. Piąłem się mozolnie, bacznie obserwując wskaźnik wytrzymałości i reagując na najmniejszy ruch monstrum, które w końcu zauważyło, że jakiś insekt wdrapuje się na jego plecy. Kolos co chwila próbował mnie zrzucić, ja jednak twardo wspinałem się dalej, do jaśniejącego punktu na ramieniu. Była tam pieczęć, w którą należało kilkukrotnie uderzyć.

Mroźne powietrze przeszył ryk bestii, która, teraz już solidnie rozjuszona, poczęła miotać się po arenie. Po kilku dramatycznych chwilach mogłem kontynuować swą wspinaczkę do następnego wrażliwego punktu. Naruszając trzecią z kolei pieczęć, umieszczoną na szczycie rogatego łba, zadałem decydujące rany. Bestia z łomotem upadła na ziemię, wywołując wstrząs na niespotykaną skalę. Najpewniej od tego grzmotu w pobliskich górach zeszła lawina, to jednak nieważne. Kolejny kolos został pokonany, kolejny bóg upadł.

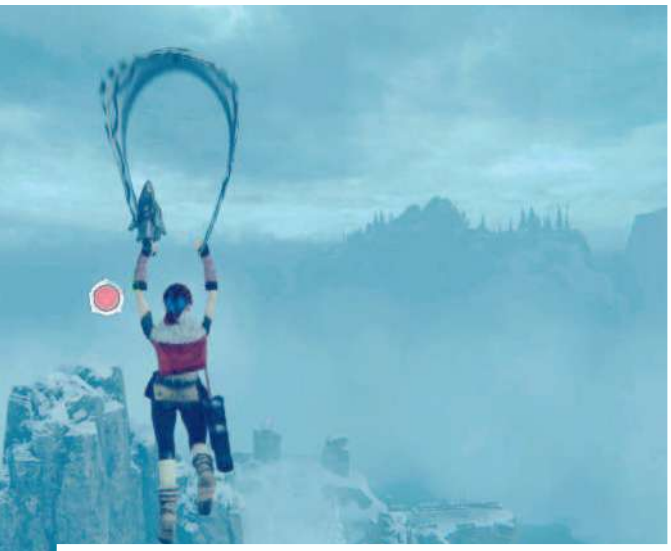
Inspiracje to nie grzech

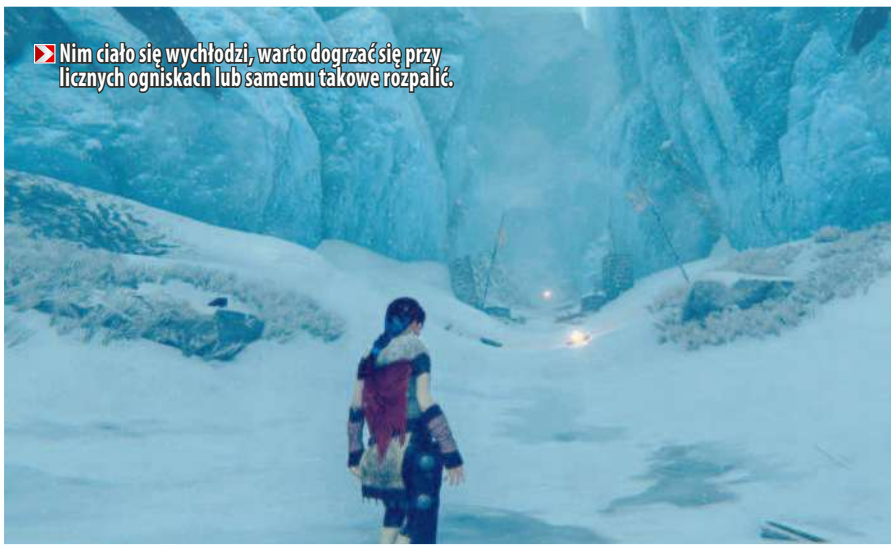
Chciałem być oryginalny i zdobyć się na coś więcej niż porównanie Praey for the Gods do Shadow of the Colossus, ale po powyższym opisie jednego ze starć sami przyznacie, że twórcy z No Matter Studios nie ułatwiają tego zadania. Fakt, wiele tu elementów zapożyczonych z survivalowych gier akcji, jednak gdy dochodzimy do clou programu, stając w szranki z monumentalnymi gigantami, skojarzenia są zbyt oczywiste, by na siłę szukać inspiracji gdzie indziej. Ogólny przebieg starć, sposoby na pokonanie bestii, ich wygląd, a nawet charakterystyczna opieszałość, by nie powiedzieć ślamazarność – w pojedynkach z tytułowymi bogami absolutnie wszystko może kojarzyć się z ponadczasowym arcydziełem Japończyków.

Chcecie kolejnych podobieństw? Po ubiciu monstrum zostajemy przeniesieni do komnaty pełniącej funkcję swoistego huba, gdzie dowiadujemy się, który kolos właśnie poległ i gdzie szukać następnego (do celu kieruje nas jaśniejący ślad widoczny w oddali, odpowiednik miecza robiącego za kompas w SotC). Cóż, mówią, że jak ściągać, to od najlepszych. **Łatwo byłoby zarzucić twórcom plagiat, bo w istocie zbieżności tu aż nadto.**

Jak przetrwać zimą

To jednak nie miejsce na ferowanie takich wyroków, ponadto nie brakuje elementów różnicujących. Pierwsze, co oczywiste, to klimat i miejsce akcji. Skąpane w słońcu polany zastąpiła skuta lodem wyspa, wyjątkowo niegościnna i praktycznie w całości pokryta śniegiem (warto pochwalić świetny efekt śladów, które zostawiamy, przebijając się mozolnie przez zaspy). Po





Nim ciało się wychłodzi, warto dogrzać się przy licznych ogniskach lub samemu takowe rozpalić.

Clou programu – starcia z tytułowymi bogami. Potyczki jako żywo przypominają te z Shadow of the Colossus.

Zdobyczna broń biała i dystansowa pozwalają stawać w szranki z mniejszymi przeciwnikami.

wtóre, co w sumie istotniejsze – podczas gdy SotC skupiał się wyłącznie na pojedynkach z gigantami, a pomiędzy nimi mogliśmy co najwyżej cwałować na koniu i oddać się rozmyślaniom, tak tutaj znalazło się miejsce dla dodatkowej treści, która wbrew pozorom wcale nie sprawia wrażenia wciśniętej na siłę.

W grze zaszyto elementy survivalowe. Z racji niskich temperatur i dynamicznie zmieniającej się pogody ważne jest, by utrzymywać odpowiednią temperaturę ciała i dogrzewać się przy ogniskach (można je także samemu rozpalać, rąbiąc wcześniej drzewo na opał). Należy również zadbać o odpoczynek przemęczonego ciała oraz zaspokajanie głodu, dlatego warto czasem zapolować na jakiegoś zwierza i upiec sobie mięsiwo bądź przeczesać okolicę w poszukiwaniu przydatnych mikstur i jadalnych roślin.

Natkniemy się także na broń przydatną w walce z lokalnym mięsem armatnim, nic bowiem nie stoi na przeszkodzie, by między starciami z bossami poszukać guza wśród przeciwników dorównujących nam wzrostem. Należy przy tym pamiętać, że **nic tu nie jest wieczne, w tym oręż, który ma określoną odporność i zużywa się w walce**. W ekwipunku znajdziemy też osobną zakładkę poświęconą elementom garderoby. Ciuchy opisano garścią statystyk, takich jak ochrona przed zimnem czy odporność, te z kolei można modyfikować i rozwijać, wykorzystując zebrane surowce.

Przyjemność zwiedzania

Oprócz otwartych przestrzeni sporo tu rozmaitych jaskiń i starożytnych budowli, w których zawsze znajdzie się coś przydatnego. Świat gry jest rozbudowany nie tylko horyzontalnie, ale i wertykalnie. W poruszaniu się między tymi wszystkimi wzniesieniami wybitnie pomagają trzy zaimplementowane rozwiązania. Pierwszym jest linka z hakiem, która wzorem Just Cause czy zapomnianego już Lost Planet pozwala w mig dostać się w trudno dostępne miejsce. Co więcej, można jej użyć również podczas starć z gigantami. Dwa pozostałe talenty zaczerpnięto z ostatniej Zeldy – możliwość wdrapania się niemal na każdą ścianę, mur czy skałę oraz prowizoryczny spadochron, dzięki któremu żadna wysokość nie będzie straszna i znacznie szybciej pokonamy większe odległości. Wszystkie te systemy działają bardzo sprawnie, sprawiając, że **eksploracja niegościnnej wyspy jest nie tylko opłacalna z uwagi na znajdźki, ale też zwyczajnie przyjemna**.

Wersja z wczesnego dostępu daje nam otwarty świat, oferuje garść zagadek środowiskowych, trochę walki z drobnicą i możliwość zmierzenia się z pięcioma gigantami (w ostatecznej wersji znajdziemy kilku dodatkowych). Gra poczeka na oficjalną premierę minimum sześć miesięcy (ale nie dłużej niż rok), co powinno pozwolić wyłapać ewentualne błędy, dodać nową zawartość i doszlifować całość. Na razie jest naprawdę dobrze, naprawdę solidnie, naprawdę obiecująco.

Zastrzeżenia mam przede wszystkim do optymalizacji, bo bez względu na pozycję suwaków w ustawieniach graficznych animacja notorycznie chrupie, zwłaszcza na otwartych przestrzeniach. Ponadto dwa czy trzy razy postać wpadła mi w teksturę (w tym raz w cielsko bossa), ale nie są to błędy, których nie dałoby się przed premierą wyeliminować, więc jestem dobrej myśli. Jeśli takie projekty wychodzą spod skrzydeł kilkuosobowych zespołów, to chyba wszystko jest możliwe. |CDA|

CIESZY

- ⊞ **świetnie zaprojektowane kolosy i emocjonujące starcia**
- ⊞ **do sprawdzonej mechaniki dorzuca elementy survivalu**
- ⊞ **przyjemna eksploracja niegościnnego świata**
- ⊞ **niezła oprawa graficzna**
- ⊞ **fantastyczna ścieżka dźwiękowa**

NIEPOKOI

- ⊟ **momentami za bardzo zapatrzona w konkurencję**
- ⊟ **na otwartych przestrzeniach animacja lubi chrupnąć**

Prey for the Gods

Projekt okazał się niemałym sukcesem na Kickstarterze (planowaną kwotę 300 tysięcy dolarów udało się niemal podwoić. Zadebiutował na platformie crowdfundingowej pod nieco innym tytułem, który jednak nie spodobał się... ZeniMaksowi i Bethesdzie. Mistrzowie wizerunkowych wtop Anno Domini 2018 przyczepili się tym razem do słówka Prey, które rzekomo nasuwało oczywiste skojarzenia z kapitalnym skądinąd dziełem Arkane Studios, którego to Bethesda jest wydawcą. Pierwotny tytuł widać również w logotypie, który wspaniałomyślnie pozwolono twórcom zostawić.

- PRODUCENT: RYU GA GOTOKU STUDIO
- DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2019 (W JAPONII JUŻ DOSTĘPNA)
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ LUB NAUCZYĆ SIĘ JAPOŃSKIEGO
- MULTI: BRAK INFORMACJI

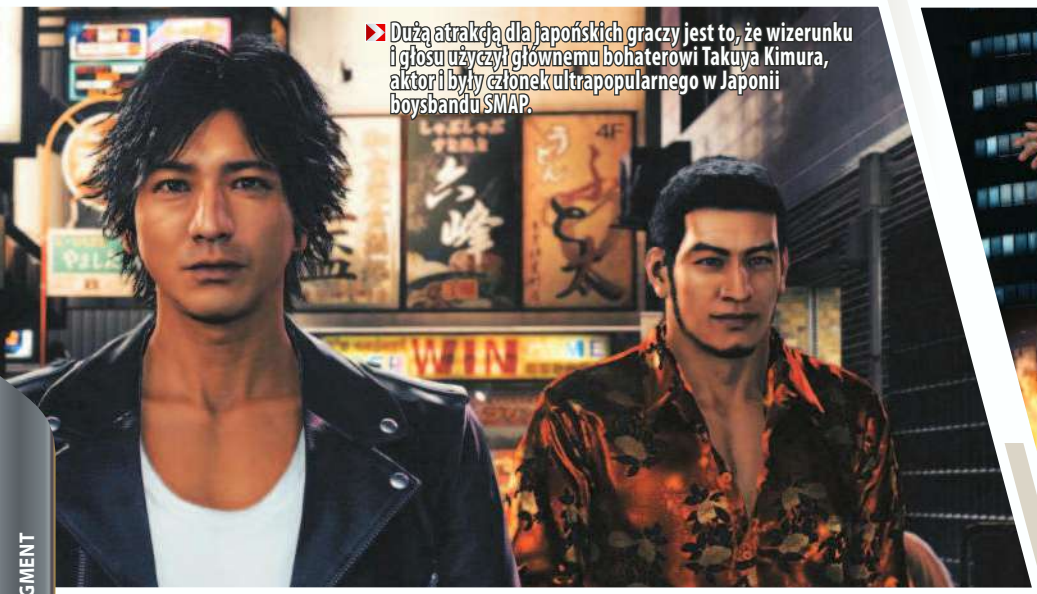
SPIN-OFF YAKUZY • AKCJA • ŚLEDZTWA • SANDBOX

JUŻ GRALIŚMY!

JUDGMENT™

Smok Ekszyna: **CormaC**

Z jednej strony powtarzano, że Judgement będzie czymś świeżym. Z drugiej – osadzono jego akcję w Kamurocho, które fani Kazumy Kiryu znają już pewnie lepiej od własnych miast, a materiały z gry krzyczą odbiorcy prosto w twarz „jestem Yakuzą! Ya-ku-zą!". Podejrzana sprawa. Na szczęście na sali jest detektyw.



Dużą atrakcją dla japońskich graczy jest to, że wizerunku i głosu użyczył głównemu bohaterowi Takuya Kimura, aktor i były członek ultrapopularnego w Japonii boysbandu SMAP.

Takayuki walczy efektownie, niczym wyjęty z filmu kung-fu.

By przekonać się, jak daleko w rzeczywistości upadło リンゴ od リンゴの木, wskoczyłem do pociągu – niestety polskiego, nie shinkansena – i wyruszyłem do siedziby Cenegi, by na ponad dwie godziny powrócić do cyfrowego Tokio, tym razem jednak nie jako Smok Dojimy, lecz prywatny detektyw Takayuki Yagami. Do dyspozycji oddano mi prolog oraz tyle pierwszego rozdziału, ile zdołam zagarnąć, zanim zostanę odciągnięty od konsoli.

Z nieba do piekła

Kariera Yagamiego zapowiadała się spektakularnie. Po tym, jak dokonał niemożliwego, doprowadzając do uniewinnienia oskarżonego o morderstwo w kraju, w którym odsetek wyroków skazujących w sprawach kryminalnych wynosi ponad 99%(*), stał się gwiazdą. Telefony w kancelarii, w której pracował, rozdzwoniły się, a wszyscy potencjalni klienci żądali, by bronił ich młody adwokat z telewizji. Złoty sen Taka obrócił się w koszmar, gdy jego słynny klient zaraz po zwolnieniu z aresztu zamordował swoją dziewczynę. Yagami załamał się i porzucił zawód, przekonany, że nie może być prawnikiem, skoro pomylił się w ocenie człowieka aż tak fatalnie.

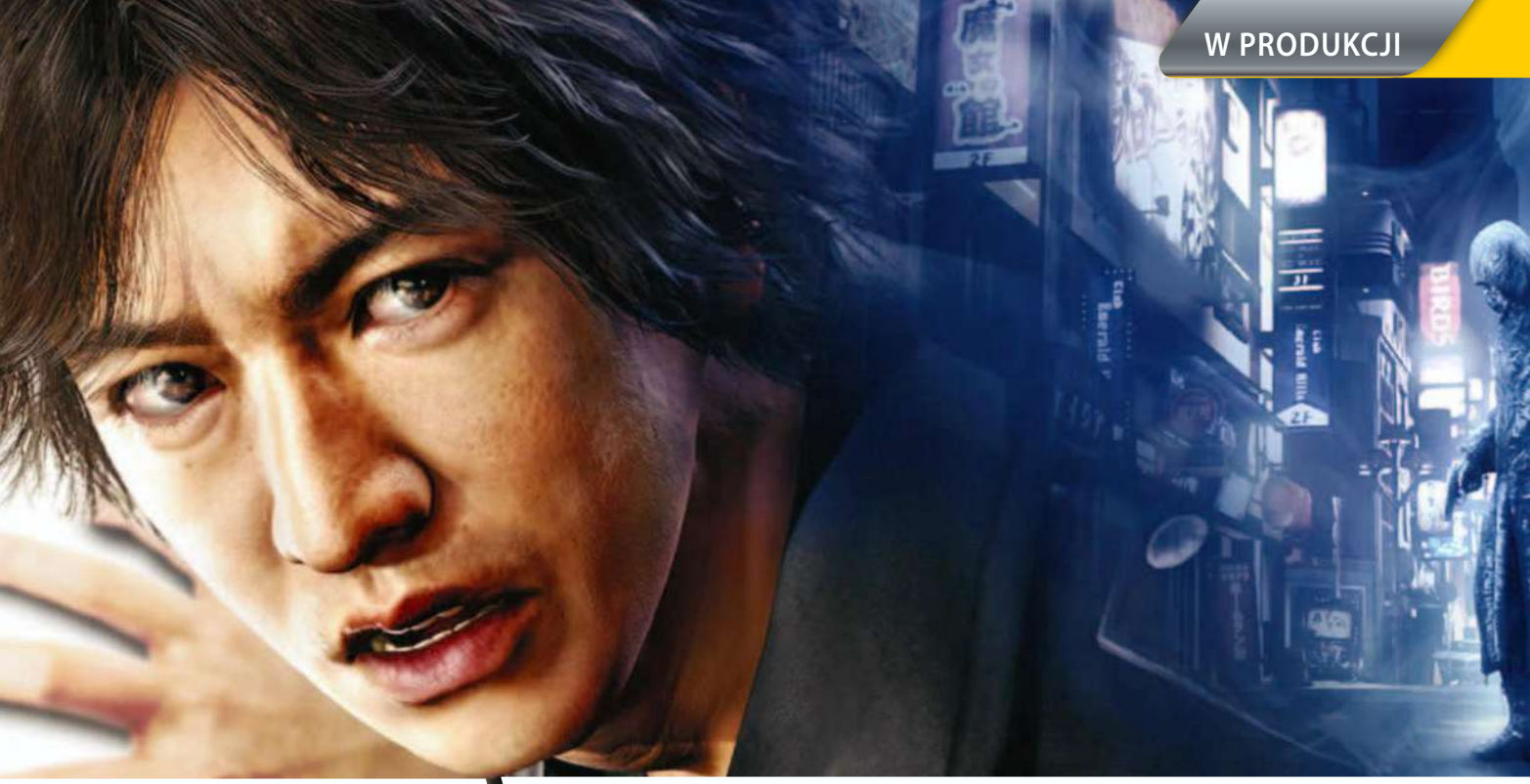
Od przedstawionych we wprowadzeniu do gry wydarzeń minęły trzy lata. Na znajomych, rozświetlonych miliardem barwnych neonów ulicach Kamurocho (patrz: ramka) ląduję wraz z Takiem w grudniu 2018 roku. Zarośnięty i zaniedbany siedzi na chodniku koło śmietnika, ale szybko okazuje się, że tylko udaje bezdomnego. To przebranie dobrane do zlecenia, którego podjął się jako właściciel agencji detektywistycznej prowadzonej wespół z Kaito, byłym yakuzą z klanu Tojo.

Za chwilę dalszy ciąg programu...

Skoro już jesteśmy przy yakuzach i macierzystej organizacji Kazumy Kiryu: będę niemiły i zduszę nadzieję tych, którzy spodziewają się zobaczyć znajome twarze w rolach drugoplanowych lub choćby gościnnych występach. Toshihiro Nagoshi, szef studia Ryu ga Gotoku i główny projektant cyklu Yakuza, powiedział wprost, że **w spin-offie nie pojawią się żadne postacie z głównej serii, choć akcję osadzono w tym samym Kamurocho**.

Tę rozczarowującą dla mnie i zapewne wielu innych fanów decyzję Nagoshi umotywował pragnieniem, by Judgment stał na własnych nogach i oferował świeże doświadczenie, które powroty starych znajomych niepotrzebnie by mąciły. Dodał też, że Kiryu i spółka nie pasowali do tonu nowej, odmiennej opowieści. Naturalny wniosek jest taki, że Judgment będzie tytułem cięższym gatunkowo od Yakuz, które powagę i dramatyzm wątków głównych rozcieńczają humorem i szaleństwem aktywności pobocznych. Trudno mi to ocenić po krótkim wycinku gry, który widziałem. Z jednej strony

(*) Powodem jest niedofinansowanie japońskiej prokuratury, która może pozwolić sobie na kierowanie do sądu tylko tych spraw, których wygrania jest pewna.



„Albo mi się wydaje, albo ten samochód mnie śledzi...".

klimat wydaje się gęstszy, a pojawiająca się od czasu do czasu narracja w wykonaniu głównego bohatera nadaje opowieści posmak czarnego kryminału. Z drugiej jednak mapa Kamurocho wciąż usiana jest znacznikami minigier, z których słynie Yakuza, a i zwiastuny sugerują obecność elementów rozluźniających atmosferę.

Yakuza zabarwiona elementami detektywistycznymi.

Gdzieś to widziałem...

O tym, że Judgment łączy z poprzednimi produkcjami studia o wiele więcej niż setting, silnik i styl graficzny, przekonałem się, gdy tylko gra oddała mi kontrolę nad postacią, bym pomógł znaleźć guza bandzie szukających go opryszków. Cios szybki pod kwadratem, silny – pod trójkątem. Chwytanie i rzuty pod kółeczkiem, uniki pod krzyżykiem. Gdy naładowałem odpowiedni wskaźnik, samouczek zaproponował mi odpalenie ataku specjalnego (te przebiegle nazwano nie Heat Actions, jak w grach z Kiryu, lecz EX Actions). Wielkodusznie przychyliłem się do tej sugestii, a że trzymałem akurat w dłoni podniesiony z jezdni pachołek drogowy, obejrzałem animację obijania nim mordy chuligana przeniesioną, podobnie jak cały system walki, wprost z Yakuzy. Dobrze przynajmniej, że prywatny detektyw walczy stylem wyraźnie odmiennym od tego, do czego przyzwyczaił nas Wujek Kaz (a dokładniej: stylami – żurawia, który lepiej sprawdza się przeciwko grupom, oraz tygrysa, bardziej przydatnym w starciach jeden na jednego). To jednak różnica głównie wizualna, bo pomijając nową sztuczkę polegającą na odbijaniu się od ścian, **odczucia towarzyszące walce są identyczne jak w głównych grach cyklu**.

Nieco inaczej rozwiązano natomiast **rozwój postaci. Uproszczono go**, rezygnując z pięciu różnych rodzajów punktów doświadczenia na rzecz jednego. Nie wszystkie zdolności da się jednak po prostu kupić za „ekspa" – do uzyskania niektórych niezbędne będzie zaliczenie określonej aktywności pobocznej lub odszukanie w świecie gry kodu QR i zeskanowanie go smartfonem, który wydaje się istotnym narzędziem detektywa.

Shhhh, I'm hunting debtows

Chętne do bitki szumowiny udaremniły plan Yagamiego, który chciał wtopić się w tłum i podążyć za swoim celem – »

Podobno Bruce Lee musiał umrzeć, bo zdradził komuś tajemną technikę Łokcia Świecącego Na Łososiowo.

Yakuzowe fundamenty wzbogacono mechanizmami rozgrywki związanymi z faktem, że detektyw nie jest w stanie rozwiązać wszystkich problemów, rozdając razy na lewo i prawo.

Ciepłe spojrzenia i szerokie uśmiechy mówią „spokojnie, jesteśmy tu, by pomóc".

JUDGMENT

hazardzistą, od którego ma odebrać dla swojego zleceniodawcy dług. Z pomocą przychodzi detektywowi wspomniany współpracownik z gangsterską przeszłością, który zdołał namierzyć delikwenta w innej części Kamurocho. Dotarłszy we wskazane miejsce, musiałem zidentyfikować dłużnika, wskazując na ulicy właściwą osobę w oparciu o rysopis. Było to nietrudne, a cała sekwencja wypadła niezbyt naturalnie, bo nagle niemal wszyscy w promieniu kilku metrów przypominali poszukiwanego.

Po rozpoznaniu celu ruszyłem za nim, a gra wykorzystała okoliczność do wyłożenia mi mechanizmów śledzenia. Takayuki potrafi ukryć się przed wzrokiem śledzonego za winklem, dać nura za samochód czy udawać pochłoniętego smartfonem – ale tylko w miejscach przewidzianych przez projektantów i wyraźnie oznaczonych. Sprawiło to, że całe te szpiegowskie hocki-klocki pozbawione były napięcia, bo pojawiające się na trasie „kryjówki" sygnalizowały, że cel może się za moment odwrócić i rozejrzeć. Możliwe jednak, że niski poziom trudności i brak emocji w tym fragmencie wynikały z faktu, że cały prolog pełnił funkcję samouczka. Nie wiem jednak, czy da się wycisnąć wiele więcej z tych bardzo prostych, wtórnych rozwiązań. Z drugiej strony – możliwość inwestowania w zdolności związane ze śledzeniem dają nadzieję na to, że cały system jest choć trochę głębszy, niż mi się wydaje. Nieco żwawiej zrobiło się chwilę później, gdy hazardzista rzucił się do ucieczki, a ja gnałem za nim, przeskakując nad leżącymi rowerami, wdrapując się na ogrodzenia i omijając ludzi, którzy nagle znaleźli się na kursie kolizyjnym – wszystkie gwałtowne manewry zrealizowano jako drobne QTE. Jeszcze tylko szybki test stylu tygrysa w ciemnym zaułku i zakończyłem zlecenie – a wraz z nim prolog.

Piękne oczy miałeś, komu je dałeś?

Gdybym miał oceniać grę na podstawie tego tylko fragmentu – dostępnego w japońskim demie, które można obejrzeć w całości na YouTubie – byłbym rozczarowany. Mogłem też jednak liznąć zawiązanie głównego wątku i utwierdziłem się w przekonaniu, że **nawet jeśli zapewnienia o znaczącej odmienności Judgmenta od**

Zdjęcie: Picsel

Kamuro… co?

Kamurocho, podstawowa lokacja w grach z cyklu Yakuza, to cyfrowe odbicie tokijskiego Kabukicho, słynnej dzielnicy rozrywki, która oferuje spragnionym uciech ponad trzy tysiące klubów nocnych, knajp, hoteli miłości, barów karaoke, klubów z hostessami (czyli dziewczynami, które za opłatą dotrzymują klientowi towarzystwa, rozmawiając i flirtując z nim na miejscu – ale na tym koniec), salonów masażu itp. Choć Kabukicho określa się jako dzielnicę czerwonych latarni, nie znajdzie się tam prostytutek otwarcie oferujących swoje wdzięki i wystawiających się w witrynach, jak w Amsterdamie (oficjalnie nierząd jest w Japonii zakazany, podobnie jak korzystanie z usług cór Koryntu). Roi się za to od yakuzów, którzy prowadzą tam wiele interesów, a przy okazji dbają o porządek. Co ciekawe, w przeciwieństwie np. do camorry (mafii neapolitańskiej), japońskie gangi działają półlegalnie. Ich członkowie cieszą się szacunkiem i nie kryją specjalnie ze swą przynależnością. Ba, zdarza im się pomagać policji na jej prośbę, a po trzęsieniu ziemi w Kobe w 1995 roku największa z organizacji przestępczych, Yamaguchi-gumi, pośpieszyła ludności z pomocą szybciej od służb publicznych, angażując do akcji własny śmigłowiec.

Yakuzy były przesadzone, to grać w niego i tak będę – dla fabuły. Japończycy z Ryu ga Gotoku udowadniali raz za razem, że potrafią napisać scenariusz, z którego pazurów nie da się wyrwać(**), i ich najnowszemu dziełu tradycyjnie wystarczyło kilkadziesiąt minut, by mnie kupić.

Gra rozpoczyna się na dobre, gdy kancelaria prawna zleca Yamagiemu zebranie materiałów na potrzeby dużej sprawy kryminalnej. **Ktoś zabija yakuzów, zostawiając na ulicach trupy pozbawione oczu.** Najświeższa ofiara po raz ostatni widziana była – i nagrana przez kamerę monitoringu – gdy ludzie wysoko postawionego gangstera wciągali ją na jego rozkaz do jego klubu nocnego. Boss (tak się złożyło, że znajomy Yamagiego) przyznaje, że pobił, ale zarzeka się, że nie tak dotkliwie, by zabić – i świadek to potwierdza. Prywatny detektyw zaczyna więc grzebać, a ja jestem bardzo ciekaw, co wygrzebie i w jaki sposób nowa sprawa jest powiązana z tą sprzed trzech lat, która pogrzebała jego karierę prawniczą i dam głowę, że nie pojawiła się we wstępie przypadkowo.

Śledztwo Yagamiego wciągnęło mnie natychmiast.

A co mi tam… Dawać to!

À propos grzebania: zanim mój czas z grą dobiegł końca, miałem okazję zobaczyć jeszcze dwa mechanizmy rozgrywki obrazujące fakt, że detektyw musi korzystać w swej pracy z wachlarza narzędzi szerszego niż ten, do którego przyzwyczaił nas rozwiązujący problemy pięściami Kiryu. Oba, niestety, pozbawione jakiegokolwiek „wow". Pierwszy z nich kazał mi zbadać zdjęcie z miejsca zbrodni, co sprowadziło się do wodzenia po fotografii lupką, aż odkryłem wszystko, co było do odkrycia. Drugi związany jest z podstawą warsztatu detektywa – zadawaniem właściwych pytań. W kluczowych dialogach gra podsuwała mi kilka możliwych kwestii, a ja miałem wybierać te, które pozwolą najszybciej ustalić istotne fakty, co nagradzane było garstką dodatkowych punktów doświadczenia. Problem w tym, że w żadnej z dwóch takich sekwencji, na jakie natrafiłem, nie odczułem wpływu moich wyborów na przebieg wydarzeń, bo ostatecznie gra pozwoliła mi poruszyć wszystkie tematy z listy. Zwiastuny obiecują również minigierkę z otwieraniem zamków wytrychem, a także zaawansowane przebieranki, ale tych elementów rozgrywki nie zobaczyłem w akcji.

Do Wrocławia wracałem wewnętrznie skłócony. Zawiodłem się na obiecanej świeżości Judgmenta, bo jego yakuzowość jest oczywista, by nie powiedzieć „jaskrawa". Nowości w rozgrywce, których doświadczyłem, choć mile widziane, były tylko delikatnym powiewem spod drzwi, nie przeciągiem od szeroko otwartych wrót Nowego. Z drugiej zaś strony – w ostatnich miesiącach zaliczyłem jedną po drugiej Yakuzę 0, Kiwami i Kiwami 2, a postępująca wtórność nie przeszkadzała mi ani trochę, bo doskonałe scenariusze wynagrodziły mi ją z grubą nawiązką. Jestem pewny, że w przypadku Judgmenta też tak będzie. **|CDA|**

CIESZY

- **całkiem nowa opowieść w uniwersum Yakuzy**
- **fabuła wciągnęła mnie natychmiast**
- **ton wydaje się poważniejszy niż w Yakuzach**

NIEPOKOI

- **nie za wiele tej obiecanej świeżości**
- **nowe mechanizmy nie powalają**
- **może już wystarczy Kamurocho?**

(**) Zapytajcie Red Deada II i AC Odyssey, które planowałem ogrywać równolegle z Yakuzą Kiwami 2 i szybko odstawiłem na bok, bo choć próbowałem, nie potrafiłem oderwać się od opowieści o Kiryu.

PRODUCENT: UNKNOWN WORLDS
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE I W EPIC GAMES STORE (72 ZŁ)
MULTI: BRAK

SURVIVAL • POD WODĄ • ZIMNO

JUŻ GRALIŚMY!

SUBNAUTICA BELOW ZERO

Czy ktoś widział dziubdziuba?

Ubiera się cieplej: **enki**

Nie jestem jeszcze bardzo stary, więc wolno mi rzec, że Subnautica zryła mi w zeszłym roku beret. Po sprawdzeniu Below Zero komunikuję: kupić i schować przed samym sobą do premiery.

Podobna taktyka znakomicie sprawdziła się przy okazji samej Subnautiki. Najpierw, tuż po ukazaniu się gry we wczesnym dostępie, wskoczyłem, aby popluskać się chwilę w morzu bez nadziei na cokolwiek ponadprzeciętnego. Uruchamiając grę po trzech latach, wróciłem do zupełnie odmienionego świata. Tym razem – po trzech godzinach zwiedzania tego niedodatku, niesequela i niespin-offa – nadzieje mam, oczywiście, napompowane kosmicznie. I jestem gotowy dać developerom tyle czasu, ile tylko będą potrzebowali.

Heptapody gdzie?

Akcja Below Zero toczy się również na planecie 4546B i tutaj, wyłączając pewne motywy związane z poprzednimi inteligentnymi mieszkańcami globu, kończą się podobieństwa fabularne. To odrębna historia, której **protagonistka – Robin Goodall – tym razem ma własny głos, a zatem i linie dialogowe**, które podczas rozmów z jej ulokowaną na stacji orbitalnej siostrą, Sam, ujawniają jej zadziorny charakter.

Rośliny tlenowe pozwalają na dłuższe nurkowanie od samego początku gry.

Robin na stałe ląduje w wodzie w wyniku zbiegu niefortunnych okoliczności związanych z burzą elektromagnetyczną, lawiną kamieni i placówką Obcych ulokowaną niedaleko jej bazy naukowej. (Jest specjalistką od ksenolingwistyki – naturalnie nasuwają mi się skojarzenia z główną bohaterką filmu „Początek"). Fabuły – częściowo tylko udźwiękowionej – w obecnej wersji gry wystarcza na dwie godziny, podczas których Sam kilkakrotnie zrzuca z orbity przydatne narzędzia, a nam udaje się zwiedzić kilka ciekawych głębin, odwiedzić inną bazę, pomachać do pingwinów i zakolegować się na stałe z... No właśnie – scenarzyści odważnie wkroczyli na burzliwe wody (nomen omen) dynamicznego rozwoju relacji międzyludzkich, **dając nam na stałe kompana, z którym Robin bez wątpienia na przestrzeni całej gry wymieni mnóstwo informacji, żartów i uszczypliwości**. Po namyśle stwierdzam, że słowa „międzyludzkich" użyłem w poprzednim zdaniu na wyrost. Ale nie chcę spoilować.

Wielki błękit

Jako że wielu graczy i tak fabułę gry będzie miało w nosie, przyjrzyjmy się survivalowemu mięsku gry. Po pierwsze i oczywiste, pod lodem (ale i na nim) spotkamy wiele nowych zwierzaków. I choć pocieszne penglingi i pengwingi z miejsca staną się faworytami miłośników ksenofauny, ja ukochałem sobie rozdętą wersję dziurawca z Subnautiki. Te majestatyczne, okrągłe rybiszcza nie tylko znakomicie się prezentują, ale przede wszystkim umożliwiają uzupełnienie zapasu tlenu. Dzięki nim oraz nowym napowietrzającym roślinom da radę w Below Zero nurkować dłużej i głębiej. A warto to robić chociażby dlatego, że mam wrażenie, iż graficy wynaleźli dla zobrazowania arktycznych wód zupełnie nowe odcienie błękitu.

Nowych elementów do craftowania nie ma jeszcze zbyt wielu. Urządzenie do budowania bazy dostajemy po zakończeniu działającej części wątku fabularnego, a pomieszczenie wielofunkcyjne, które postawiłem, różniło się od poprzednich tylko tym, że z zewnątrz było dla odmiany stylowo czarne. W samej grze zaledwie kilka rzeczy zapowiada wprowadzenie mechanizmu ogrzewania ciała (gorące źródełka, automat z kawą), natomiast prawdziwą gratką (choć pełną spoilerów) jest oficjalny plan developerski, który można sobie podejrzeć w sieci.

Unknown Worlds prowadzi bardzo otwartą politykę komunikacji z fanami. Dzięki temu wiadomo, że możemy się spodziewać całkowicie nowego batyskafu, ale również urządzenia do poruszania się na lądzie (czy też: lodzie)! Ciekawi mnie tylko, jak twórcy zamierzają rozwiązać wyraźny problem niedoboru podstawowego materiału budulcowego, czyli tytanu (który w Subnautice zbieraliśmy na pęczki ze złomu po rozbitej Aurorze). Ale nie będę więcej o grze czytał. Dam się zaskoczyć. Mam nadzieję, że już w przyszłym roku. |CDA|

CIESZY

- **więcej Subnautiki!**
- **Robin jest spoko!**
- **jej kompan też!**

NIEPOKOI

- **na siedzibę twórców zawsze może spaść statek kosmiczny Obcych**

NOWA GRA STUDIA NINE DOTS!
Premiera: 26.03.2019

OUTWARD

SURVIVALOWY RPG
Z TRYBEM KOOPERACYJNYM

Kup Day One Edition
i zdobądź DLC:
PTASIEGO TOWARZYSZA
oraz MOC FAJERWERKÓW

12+ www.pegi.info

mediaexpert

DO KUPIENIA W SALONACH
I NA MEDIAEXPERT.PL

©Nine Dots Studio, 2015. Published 2019 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by Nine Dots Studio. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company.

- PRODUCENT: SIE BEND STUDIO
- DATA WYDANIA: 6 KWIETNIA 2019
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ
- MULTI: BRAK

ZOMBIE • OTWARTY ŚWIAT • POSTAPO • AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

DAYS GONE

Jak kupisz mi motor, to dam ci kwiatka.

Czeka na więcej: **Ninho**

Kiedy przekradałem się do motocykla tuż pod nosem kilkudziesięciu freakerów i okazało się, że od ucieczki na jednośladzie dzieli mnie zarażony, zmutowany niedźwiedź, zrozumiałem dwie rzeczy. Po pierwsze, że mam kłopoty...

...a po drugie, że Days Gone będzie kolejnym hitem na wyłączność PlayStation 4. Trzy godziny z niemal gotową wersją gry minęły w okamgnieniu, wsiąkłem w postapokaliptyczne Stany Zjednoczone do tego stopnia, że zapomniałem nawet o robieniu notatek w trakcie rozgrywki. Biegałem po lasach, przeszukiwałem porzucone placówki wojskowe i po prostu jeździłem po bezdrożach. Chcę, czekam, potrzebuję więcej!

735 dni później...

Pierwsza godzina z Days Gone to powtórka wszystkiego tego, co można było zobaczyć w sieci już przed miesiącami. Ponownie wyruszyłem z Boozerem w pościg za bandytą, ponownie mój kumpel oberwał w trakcie powrotu do bazy wypadowej, ponownie musiałem przekraść się piechotą przez las pełnym freakerów (czy też świrusów, jak nazwano zarażonych w polskiej wersji językowej), by odszukać mój motocykl. Później jednak developerzy przewinęli dobrych kilka godzin gry (podczas których będziemy zajmować się ratowaniem poszkodowanego Boozera), byśmy mogli, idąc za słowami producenta Johna Garvina, jako pierwsi gracze poczuć otwartość świata Days Gone. Deacon był lepiej wyposażony, pasek jego zdrowia znacznie się wydłużył, a motor jeździł jakby żwawiej.

Ja natomiast dostałem pełną swobodę – mogłem podążać za fabułą lub skupić się na zadaniach pobocznych czy wybijaniu pobliskich hord. Zdecydowałem się poznać bliżej scenariusz gry i nie żałuję. Nie tylko dowiedziałem się bowiem, w jaki sposób Deacon stracił ukochaną, ale przebrnąłem też przez kilka innych retrospektyw z jego życia. W zamyśle mają one sprawić, że gracz zżyje się z głównym bohaterem, i choć sztuka ta do pewnego stopnia się powiodła, to Deacon wciąż wydaje mi się nijaki. Facetowi brakuje wyrazistości (podobnie jak niektórym pobocznym postaciom), ale gra na szczęście nadrabia to historią – podążając za fabułą, dowiedziałem się nieco o epidemii oraz o tym, czy ktokolwiek próbuje szukać leku i... chcę wiedzieć więcej!

Główny bohater może okazać się głównym minusem gry.

Hordy, niedźwiedzie i snajperzy

Abstrahując jednak od fabuły i postaci, **w Days Gone najlepsze wrażenie robi sama rozgrywka**. Po wzięciu pada w dłoń poczułem, jakbym Deaconem sterował od wielu godzin. Wszelkie rozwiązania gameplayowe są intuicyjne. Bardzo dobrze sprawdza się interfejs, który wywołujemy, wciskając L1 – gra wówczas zwalnia i pojawia się koło wyboru. Możemy zmienić broń lub wycraftować w biegu bełty do kuszy, apteczki czy koktajle mołotowa. Działa to świetnie i często ratuje życie. O ile pamiętamy o tym, by dokładnie przeszukiwać wszystkie porzucone domy, samochody itp. Bez tego bardzo szybko pozostaniemy bez zasobów, a to prosta droga do śmierci – dość napisać, że **bez planowania i myślenia się nie obejdzie**. Amunicji może nam zabraknąć w każdej chwili, szczególnie że podczas wymiany ognia łatwo się zapomnieć – tak przyjemnie się strzela.

Walczymy także wręcz, co zostało rozwiązane w prosty, acz satysfakcjonujący sposób – jednym przyciskiem możemy uderzyć, drugi odpowiada za przewrót pozwalający uniknąć ataku przeciwnika. Często trzeba w ułamku sekundy zmienić taktykę, bo choć atak kijem bejsbolowym bywa ryzykowny, to pozwala zaoszczędzić cenne naboje. Takich rozterek jest więcej. Weźmy choćby paliwo – nasz motocykl (o których zdecydowanie więcej za chwilę) możemy zatankować za pomocą znalezionych kanistrów z benzyną. Tyle tylko, że nic nie stoi na przeszkodzie, by rzucić baniakiem w kłębowisko freakerów, strzelić weń i patrzeć, jak problem znika w pło-

Większość czasu spdzimy na motocyklu.

mieniach. Do takiej zagrywki posunąłem się w walce ze wspomnianym we wstępie niedźwiedziem. Zwierzę, chwilowo straciwszy mnie z oczu, zaatakowało grupę zombiaków, co skrzętnie wykorzystałem. Dopiero po chwili zauważyłem, że mogłem skurczybyka zwabić w okolice cysterny z paliwem, a z kanistra napoić motocykl.

Jadę, jadę na motorze...

O jednoślad trzeba w Days Gone dbać, bez niego bowiem długo w świecie gry nie pożyjemy. Nie licząc wszelkich ulepszeń, motocykl opisują dwie procentowe statystyki – poziom paliwa oraz stopień sprawności maszyny. Jeśli ten drugi dojdzie do zera, musimy naprawić silnik, co sprowadza się do przytrzymania kółeczka na padzie. O ile mamy wystarczająco dużo części zamiennych, które możemy wyciągać np. z porzuconych samochodów. Trochę żelastwa jednak nosimy przy sobie niemal zawsze – gorzej bywa z paliwem. Przejeżdżając obok obozowisk, trzeba pamiętać o tankowaniu, bo może okazać się, że w połowie drogi staniemy i nie ruszymy dalej. Wtedy nie pozostaje nam nic innego, jak wyruszyć pieszo w poszukiwaniu stacji benzynowej. Stąd też **nieodzowne jest myślenie o kilka kilometrów naprzód** – bez lokalizowania na mapie miejsc, w których możemy znaleźć paliwo, i włączania ich do trasy podróży się nie obędzie.

Snajperzy, jak to snajperzy, bywają tu bardzo irytujący.

Za motórem zombie sznurem.

W kontekście motoru potwierdziły się moje obawy sprzed paru miesięcy – **jazda jest ociężała, brakuje dynamiki** i o ile nie przeszkadza to w momencie, gdy po prostu podróżujemy, to przy pościgach tempo bywa ślimacze. Jednocześnie model jazdy nie należy do najłatwiejszych, trzeba się trochę namęczyć, by trzymać się trasy, tym bardziej że często przychodzi nam ostrzeliwać się jednocześnie. Momentami na drodze dzieje się tyle, że trudno nadążyć za rozmowami między postaciami.

Mother Tucker(*)

Choć przez niemal całe trzy godziny podróżowałem samotnie, to prawie zawsze ktoś do mnie mówił przez krótkofalówkę. A to Boozer, a to zleceniodawca z jednego z **obozowisk. Tych ostatnich ma być w grze kilka i z każdym będziemy mogli handlować, dla każdego wykonamy zadania**, dzięki czemu zwiększymy zaufanie mieszkańców. Nic nie stanie też na przeszkodzie, by zaatakować dowolną społeczność. Problem w tym, że zdecydowanie bardziej opłacalne na dłuższą metę wydaje się utrzymywanie dobrych stosunków ze wszystkimi. W obozowiskach

Ani przez moment nie czułem się bezpieczny.

można uzupełnić zapasy, sprzedać pozbierane zioła i tym podobne rzeczy, a także oddać ucięte uszy freakerów, które przyniosą nam nie tylko gotówkę, ale i przychylność mieszkańców. Wszak to dowody na to, że czyścimy okolicę z zarażonych.

Tych jest oczywiście kilka rodzajów. Poza freakerami (świrusami) mamy także zainfekowane zwierzęta – wilki i niedźwiedzie – oraz newty, czyli zarażone dzieci (przetłumaczone w polskiej wersji dosłownie jako traszki). Pierwsze spotkanie z tymi ostatnimi nie należało do łatwych. Z odstrzeleniem szarżującego dzieciaka ociągałem się dłuższą chwilę, nie miałem jednak wyjścia, bo jeden atak malucha odebrał mi połowę punktów życia. Po pociągnięciu za spust poczułem się jednak źle i jeśli tylko miałem taką możliwość, starałem się omijać młode zombie szerokim łukiem. Było to ułatwione o tyle, że jeśli nie wejdziemy na ich teren, to nas nie zaatakują. Podobnie moralnie wątpliwym może okazać się palenie gniazd dorosłych osobników, co będzie zresztą bardzo istotną częścią rozgrywki – oczyszczanie okolicy z freakerów pozwoli na swobodne przemieszczanie się po konkretnych obszarach.

To ważne, bo w Days Gone ani przez moment nie czujemy się w pełni bezpieczni. W każdej chwili może na nas wyskoczyć wilk lub sami możemy wpaść na hordę czy zastawioną przez bandytów zasadzkę. Uczucie niepewności towarzyszy nam przez większość rozgrywki, a chwile spokoju prowadzą do nieuwagi, która może kosztować wiele. Za to należą się Bend Studio brawa, podobnie zresztą jak za zróżnicowane misje – na tyle, na ile było mi dane sprawdzić, nudy nie ma. Szczególnie że twórcy zadbali o zdarzenia losowe.

Inna sprawa, że kluczowe okaże się to, czy w grze będzie co robić po pierwszych dziesięciu godzinach zabawy, gdy zostaniemy wprowadzeni we wszelkie możliwe mechanizmy rozgrywki. Nadzieję na to, że będziemy mieli co robić przez długi czas (na przejście gry ma być potrzebne około 30 godzin), pozostawiło rozbudowane drzewko umiejętności. Zdolności dzielą się na trzy podgrupy – walkę wręcz, dystansową oraz przetrwanie. Po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia rosną nasze statystyki i możemy odblokować jeden z talentów. Podczas zabawy szczególnie polubiłem możliwość szybkiego zabijania przeciwników w zwarciu.

Six years in the making

Twórcy nie ukrywają, że nad grą pracują od sześciu lat i niestety momentami to widać. O ile widoki są naprawdę ładne, a modele postaci oraz ich ruchy dopracowane, to **grafika czasem kłuje w oczy**. Fatalne wrażenie pozostawia przede wszystkim ogień, którego tekstury przywodzą na myśl czasy wczesnego PS3. Nie oznacza to jednak, że Days Gone jako całość jest brzydkie – po prostu jest „tylko" okej. Wrażenia nie zrobiło na mnie też zróżnicowanie odwiedzanych rejonów – zdawało mi się, że kolejne mijane miejsca są bliźniaczo podobne do poprzednich. Trzeba przy tym pamiętać, że grałem stosunkowo krótko, w dodatku zwiedziłem niewielką część świata, więc w pełnej wersji odczucia mogą okazać się inne.

Liczę na to, że przyjemność z przebywania w świecie Days Gone po premierze będzie równie wielka, co teraz. 180 minut z Deaconem minęło bardzo szybko i pozostawiło apetyt na więcej. **O niczym innym nie marzę teraz bardziej niż o wieczorze, w którym siadam przed konsolą z padem w ręku i przemierzam amerykańskie bezdroża na motocyklu** w poszukiwaniu... No właśnie, czego? Odpowiedzi już 26 kwietnia. Także na pytanie, czy rzeczywiście dostaniemy kolejny doskonały exclusive na PS4. |CDA|

CIESZY

- wciąga
- dopracowana wersja przedpremierowa
- przyjemna walka
- duży, żyjący świat
- zróżnicowane misje do przejścia na kilka sposobów
- hordy robią wrażenie

NIEPOKOI

- główny bohater bez charakteru
- bywa brzydka
- miejscówki wyglądają podobnie
- błędy, błędziki

(*) Jeśli załapaliście nawiązanie, to jesteście złymi, bardzo złymi ludźmi!

PRODUCENT: POLYMORPH GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (108 ZŁ)
MULTI: BRAK

CITY BUILDER • EKONOMICZNA • BUDUJEMY MOSTY

JUŻ GRALIŚMY!

FOUNDATION

W okienkach można bardzo łatwo utonąć.

Panem na włościach został: **Ninho**

W dobrym city builderze niezbędne są konieczność planowania przestrzennego i rozbudowane możliwości projektowania miasta. Foundation ma obie te rzeczy – brakuje mu natomiast zawartości.

Zaprojektować takie miasteczko nie jest łatwo.

I dodawaniem tejże na ten moment powinni zająć się twórcy. Jak na wczesny dostęp, mamy bowiem do czynienia z zaawansowanym technicznie tytułem, który może stawać w szranki z Banished czy Life is Feudal. By jednak Foundation uznać za pełnoprawny produkt, potrzebuje czegoś, co utrzyma przy nim gracza na dłużej niż kilka godzin. Na szczęście developerzy przyznają otwarcie, że obecnie dostępne jest zaledwie 40% planowanej zawartości.

Chłop chłopowi nierówny

Foundation to **całkiem przyjemny city builder z elementami gry ekonomicznej**. Developerzy na każdym kroku podkreślają natomiast, co jest największym wyróżnikiem ich produkcji na tle masy innych: budynki można obracać dowolnie wokół ich własnej osi. Brzmi to jak nieistotna pierdółka – ale przy rozplanowywaniu naszego miasteczka daje ogromne możliwości. Każdy fan city builderów doceni taką nowość, nawet pomimo faktu, iż owa dowolność zmusza do wzmożonej uwagi. Bardzo łatwo bowiem przy rozbudowie np. kościoła postawić dodatkową wieżę w zupełnie nieadekwatnym miejscu.

A wtedy nie tylko wygląda to słabo, ale przede wszystkim chłopi szukający ukojenia w Panu mogą zablokować się między budynkami. W Foundation oczywiście **nie sterujemy bezpośrednio wieśniakami, tylko wyznaczamy im zajęcia**. Stąd też bardzo szybko nasza wioska zaczyna przypominać małe mrowisko. By chcieli zostać drwalami, kamieniarzami czy innymi leśnikami, musimy zapewnić poddanym jadło, napitek i najlepiej jeszcze rozrywki. Jak? Gra tego nie tłumaczy. Jak zresztą właściwie niczego – **brakuje tutaj choćby szczątkowego samouczka**.

Królowi czy klerowi?

Prowadzi to do paru problemów – po pierwsze, aby dowiedzieć się, w jaki sposób wykonać kolejne zadania, zmuszeni jesteśmy do poszukiwania odpowiedzi w sieci. Interfejsowi brakuje przejrzystości, natomiast mechanika niektórych elementów rozgrywki początkowo jest trudna do zrozumienia. Zdecydowanie większym problemem jest fakt, że brak jakichkolwiek wskazówek bardzo szybko prowadzi na starcie do debetu. A to oznacza spowolnienie rozwoju i nieco rozpaczliwe próby wyjścia na plus. Tyle dobrego, że nawet spory błąd nie powoduje automatycznie śmierci wieśniaków (jak to miało miejsce chociażby w Banished). Ma to też jeden poważny minus – gra w pewnym momencie przestaje być wyzwaniem, nie ma zdarzeń losowych (będą wprowadzane w przyszłości), **nie ma niczego, co zaburzyłoby senny rozwój włości. A ten prędzej czy później się nudzi.**

Ponadto by gra cieszyła oko jak na screenach, niezbędny jest minimum GeForce 1060 (takiego samego potrzebuje np. Resident Evil 2!). A i wówczas spędzić trzeba dobrych kilkanaście minut, by przyzwyczaić się do pracy kamery. Z jakiegoś powodu przemieszczanie się i obracanie tejże jest możliwe jedynie przy pomocy... klawiatury. Jeśli jednak przełknąć te drobnostki, to w zamian otrzymujemy solidny city builder, **dopracowany jak na wczesny dostęp i przede wszystkim wciągający**. Na razie tylko na kilka godzin – jednak jeśli wierzyć twórcom, wkrótce Foundation zapewni rozrywkę na o wiele dłużej. |CDA|

CIESZY

- wciąga
- urocza oprawa

NIEPOKOI

- brak samouczka
- praca kamery
- brak sensownego endgame'u

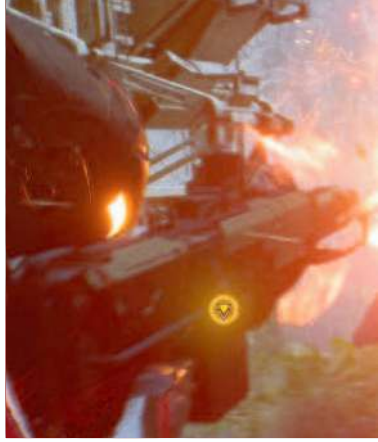
Ścieżki pańskie

Aby wieśniacy wiedzieli, gdzie mogą budować swoje domostwa, rąbać drewno, sadzić pszenicę czy skąd czerpać surowce, niezbędne jest wymalowanie im ścieżek. Tych jest kilka – zaznaczyć kolorem możemy dzielnice mieszkalne, miejsce wydobycia, a także obszary, na których leśnik będzie musiał posadzić drzewa. Najciekawsza jest jednak opcja czerwona – tym kolorem oznaczamy wszystkie miejsca, po których poddanym chodzić nie wolno.

Tak bogato w recenzjach nie było już dawno. Są rzeczy, na które czekaliśmy latami (nowa gra BioWare'u) lub dekadami (nowe Kingdom Hearts), niespodziewane masowe hity (Apex Legends) i gry, o których wiedzieliśmy, ale niecierpliwiliśmy się raczej umiarkowanie (Crackdown 3). Poza tym najwyraźniej szał na battle royale nie minął, bo w tym numerze recenzujemy aż trzech reprezentantów tego gatunku. ***[spikain]***

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 23 GRY**

GAME WALKER



METRO EXODUS

- **AUTOR**: KRIGORE
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA**: 34

Krigore: Świetna gra i bardzo dobre zakończenie trylogii. Opuszczenie moskiewskich podziemi i podróż przez Rosję była ryzykownym posunięciem – ale się udało. Świetna rozgrywka, grafika – jeszcze lepsza. Niestety, trzeba mieć mocny komputer, by pograć na wysokich detalach.

Szoki: Nie zagram (przynajmniej na razie), bo nie podoba mi się podejście Epic Games Store'u do klienta. Żądam więcej ficzerów w launcherze!

enki: W Stalkera to by się zagrało, bo plucia pestkami z pompki do przerośniętych szczurów wystarczyło mi już w pierwszej części Metra.

Siekiera: Absolutny must have, ale za rok, jak karnie wróci pod strzechy Steama. Nie będę zakładał konta w trzydziestym sklepie, trzeba znać umiar.

MacAbra: Na kupce wstydu gier od metra, ale jak tu nie zagrać w Metro...

CormaC: Przeszedłem obok dotychczasowych odsłon Metra, bo dopiero w zeszłym roku przeczytałem (i doceniłem) powieści Głuchowskiego. Nie łudzę się, że będę miał czas do nich wrócić, ale na Exodusa Krigore narobił mi smaka.

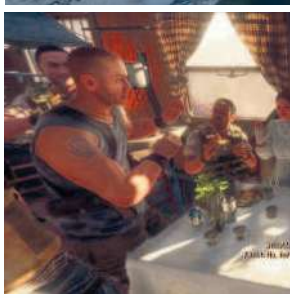
Ninho: Obstawiam, że zagrasz na PS4, więc będzie nieco gorzej. Na szczęście strzelanie, modyfikowanie wyposażenia i historia będą tak samo dobre. A tym się gra broni. W przeciwieństwie do Krigora ja dostałem „złe" zakończenie – moim zdaniem lepsze, mniej cukierkowe, bardziej prawdziwe.

Papkin: W jednej z pierwszych scen Artem (nie mylić z Artiomem) wraz z żoną Anią (nie mylić z Alicją Bachledą-Curuś) odkrywają, że poza Moskwą istnieje życie. Dowcipnie trzeba zauważyć, że ten jeden raz gra dogoniła rzeczywistość. W lutym z istnienia pozamoskiewskiego życia zdał sobie sprawę sam Władimir Putin. W tradycyjnym corocznym wystąpieniu przed Zgromadzeniem Narodowym zamiast porównywać z innymi przywódcami długość swoich rakiet balistycznych skupił się na spadku stopy życiowej na rosyjskiej prowincji. Słusznie, bo mieszkańcom pogranicza powodzi się całkiem podobnie do bohaterów Głuchowskiego.

Monk: Dopiero co przeczytałem „Metro 2033", a ci już trzy lata później i poza Moskwą. O, w ten sposób będę uzasadniał to, że na razie nie zagram, a nie obecnością w innym sklepie.

Ninho: Słusznie, nie graj, jeśli nie czytałeś wszystkich części. Parę spoilerów się tu znalazło.

Allor: Jedna z tych gier, które pokazują, jak bardzo potrzebna jest już nowa generacja konsol. Różnica w wyglądzie pomiędzy dobrym pecetem a konsolami jest w wymagających miejscach bardzo widoczna.



ANTHEM

AUTOR: ALLOR
PC, PS4, XBO
STRONA: 48

Allor: Genialna walka, sprawnie działający system doboru drużyn, nextgenowa oprawa graficzna i dużo lootu – czego chcieć więcej od loot shootera? No dobra, przydałoby się więcej Twierdz, a także mniejsza losowość w dropach, ale na to pierwsze powinny zaradzić obiecane comiesięczne paczki kontentu, a na to drugie zdrowy rozsądek, którego mam nadzieję BioWare'owi nie zabraknie. A – to nie jest RPG, choć kilka postaci spokojnie mogłoby się na erpegowe role załapać.

Smuggler: A zagram se, z ciekawości, zobaczę, jak mógłby wyglądać Mass Effect. :P

9kier: <przewraca oczami>

enki: Liczyłem przede wszystkim na znakomitą ścieżkę dźwiękową, ale poza dwoma fantastycznymi utworami otwierającymi album powiedziałbym, że jest tylko OK. Ciekawe, czy nie jest to przy okazji metafora samej gry.

CormaC: Gra nie obchodzi mnie wcale, ale gdyby jej reklama w reżyserii Neilla Blomkampa była zwiastunem filmu, to chyba wybrałbym się na niego do kina.

Papkin: Wypowiem niepopularną opinię. Anthem to jest kawałeczek dobrego erpega. Oczywiście jest przede wszystkim grą akcji, jednak Fort Tarsis, który odwiedzamy między zleceniami, to hub może i mały, ale wariat. Co robimy po wyjściu ze zbroi javelin? Wsłuchujemy się w słuchowisko o przygodach odważnego detektywa i jego mechanicznego psa, którym całkiem blisko do „Komisarza Reksa". Następnie w eterze rozbrzmiewa pieprzny harlekin. Notka dozorcy każe nam odstawiać pojemniki na chodnik, a regulamin czytelni – dostosować się do siebie (z jakichś względów pojawia się w nim wzmianka o niespożywaniu pikli). Wspomniany zdanie wcześniej dozorca zaczepia nas również osobiście, by obwieścić zamiar skodyfikowania ruchu pieszych. Gra wręcz pęcznieje od interesujących, dowcipnych miniatur, na poznawaniu których można spędzić kilka dobrych godzin. Można je jednak równie dobrze zlekceważyć, krążąc od zleceniodawcy prosto do zbroi, po wejściu w którą wyprawiamy się na zadanie.

Monk: Udana gra na literkę A, którą Electronic Arts wydało w lutym i która traktuje o żołnierzach przyszłości z bronią energetyczną i jetpackami? Apex Legends, to moja ostateczna odpowiedź.

Szoki: Patrząc na raczej rozczarowujące wyniki sprzedaży Anthema, mam wrażenie, że po Andromedzie gracze nie zamierzają dać BioWare'owi kolejnej szansy. W sumie nie dziwi mnie to, bo sam zaliczam się do tej grupy rozżalonych marud.

FAR CRY NEW DAWN

AUTOR: PAPKIN
PC, PS4, XBO
STRONA: 60

Papkin: Jestem z Far Cry'em w długoletnim związku. On zna mnie. Ja znam jego. Doskonale więc wiem, jak zdobyć posterunek, zatrzymać konwój, zapolować na zwierzę, odbić zakładników i powstrzymać hordę przeciwników. Świt, chociaż tytularnie Nowy, oglądałem już wiele razy. A choć gra wprowadza nieco ciekawych zmian do zastanej formuły, jej największym atutem pozostaje właśnie ta zastana formuła. Wciąż przyjemna, acz – jak to w długoletnich związkach bywa – skłamałbym, pisząc, że nie fantazjuję o czymś nowym.

Smuggler: Nie zagram, dopóki nie ukończę Fallouta 76. Dodam, że nie zacząłem grać w Fallouta 76. I nie planuję zacząć.

enki: O jeden płacz za daleko.

Monk: Za sprawą „piątki" spędziłem sporo czasu, czytając o Davidzie Koreshu i jemu podobnych liderach amerykańskich sekt. New Dawn zahacza o fantastykę, a mimo to do lektury pobudza słabiej. Ale czy wiedzieliście, że tak naprawdę tylko jeden na dziesięć karaluchów przeżyłby napromieniowanie w wyniku wybuchu bomby takiej jak ta zrzucona na Hiroshimę?

Ninho: A wiecie, że był taki „szczęśliwiec", który przeżył wybuchy zarówno w Hiroszimie, jak i w Nagasaki? Skubany dożył sędziwej starości.

Allor: A wiecie, że średnia życia ratowników z Czarnobyla jest dłuższa niż ogółu populacji? I że zginęło w tej katastrofie tylko kilkadziesiąt osób? A co do Nowego Świtu: zagram, zagram, zaraz po tym, jak wyfarmię sobie wszystkie masterworki w Anthemie i dojadę do stacji końcowej w Metrze.

Siekiera: Nowy Far Cry, fajnie. Obiecuję, że zagram, jak tylko przejdę „piątkę". I Primala. I „czwórkę" też by się przydało w sumie. Czyli za jakieś pięć lat, kiedy akurat New Dawn będzie dodawany do kanapki śniadaniowej w Macu.

CormaC: Primala szczerze polecam ze względu na arcyciekawy setting.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jaka płyta muzyczna zmieniła twoje życie?

9kier: „Edward the Great" Iron Maiden. Wielu się oburzy, bo to przecież składanka, ale był to pierwszy album Maidenów, jaki wpadł mi w ręce, i gdyby nie on, w ogóle bym ich nie odkryła. Mam do niego olbrzymi sentyment, zresztą nic dziwnego – to naprawdę świetny miks, który byłby idealny, gdyby dodać tam „Wasting Love", „22 Acacia Avenue" czy „Revelations".

Smuggler: Jedna płyta? Jedna?! Nie da się. Ale z tych ważniejszych, które ukształtowały mój gust, to (w losowej kolejności): „Bolero" Ravela, „Stratosfear" Tangerine Dream, „Katharsis" Niemena, „Tales from Topographic Oceans" Yes, „Aqualung" Jethro Tull, „Dark Side of the Moon" Pink Floydów, „Hounds of Love" Kate Bush, „Script for a Jester's Tear" Marillion, „Sin After Sin" Judas Priest z grubsza by wyczerpywało temat.

Papkin: Cały czas na nią czekam. Już jednak wiem, że będzie to płyta nagrobna.

Mac Abra: Znacie takiego piosenkarza Africa Simone'a? W późnych latach 70. nagrał przebój disco „Ramaya". I ja to kupiłem... To zmieniło moje życie, bo wcześniej płyt nie kupowałem w ogóle. A jak już miałem jedną, to kupiłem drugą, trzecią... z coraz lepszą muzyką. Lecz gdyby nie ta pierwsza, to kto wie, jak by się to potoczyło. Bo dzisiaj nie wyobrażam sobie życia bez muzyki w słuchawkach ze stoma – skromnie licząc – ulubionymi płytami. Więc jak by nie patrzeć, ten straszny badziew (bit.ly/1UUAcT9) zmienił me życie. Dzięki, Afric.

Cursian: „Smerfne Hity". Kiedy zobaczyłem, jak moi ówcześni koledzy radośnie podrygują do tych irytujących pisków, pierwszy raz w pełni dotarło do mnie, że za cholerę nie dogadam się ze swoimi rówieśnikami. W sumie zostało mi tak do dziś.

Bastian: Zdecydowanie „Hold Your Colour" Pendulum, genialny drum'n'bassowy album. Od niego zacząłem zresztą swoją piękną, trwającą do dziś, podróż po świecie tego gatunku. Na podium stawiam również wszystkie płyty Camo & Krooked – duo moich ulubionych dramenbejsowych hipsterów.

enki: MechWarrior 2. Serio. Była to płyta CD z grą, która po włożeniu do odtwarzacza, począwszy od drugiej ścieżki, odtwarzała fantastyczne elektroniczne kompozycje Gregory'ego Alpera i Jeehuna Hwanga, które do dziś się nie zestarzały i od których zaczęła się moja fascynacja muzyką z gier i filmową. Polecam również wyszukać na Soundcloudzie nowoczesny hołd złożony temu soundtrackowi przez Timothy'ego Sealsa.

Siekiera: Trudno wybrać jedną. „Ride the Lightning" Metalliki sprawiła, że w podstawówce odstawiłem Depeszów i przerzuciłem się na mocniejsze klimaty. Kolejnym milowym krokiem była „Ceremony of Opposites" Samaela. „Ummagumma" i „Meddle" (a konkretnie „Echoes" z tej płyty) sprawiły, że pokochałem ponad wszystko Floydów, a „Wish You Were Here" i „Animals" tylko to uczucie scementowały. Jednak największy wpływ wywarła „Ściana". „The Wall" to bezdyskusyjnie wybitny album, ale pokiereszował mnie również prywatnie, odciskając piętno między innymi na mojej twórczości (i rzecz jasna nie mówię o recenzjach gier).

CormaC: „Fear of the Dark" Iron Maiden. Po raz pierwszy usłyszałem ją w 1992 roku, tuż po premierze. Byłem na swoim pierwszym obozie letnim i starsi koledzy wałkowali ją w kółko na magnetofonie wystawionym w oknie ich domku. Nie wiedziałem wtedy, co to, istnienia metalu pewnie w ogóle nie byłem świadom, ale jeden numer wpadł mi w ucho. Potem zapomniałem o sprawie. Kilka lat później, w pierwbra, sam to chciałem do recenzji, to teraz się wyzłośliwiam. Ale chyba wiele nie straciłem.

Allor: Trochę dziwne, że firma, która od pewnego czasu nie boi się drastycznych cięć, tego tytułu zawczasu nie uwaliła...

Papkin: W „Dziennikach Byłego Newsmana cdaction.pl", obnażającym standardy growego dziennikarza bestsellerze pióra Mateusza M. Witczaka, przeczytacie, że Crackdown 3 jest jedną z najgorzej klikanych gier AAA w historii popularnego serwisu. W „Memuarach Mateusza M. Witczaka" (numer 2 na liście New York Timesa), pióra Mateusza M. Witczaka, żadna wzmianka na temat Crackdowna 3 się nie pojawia. Bo – po prawdzie – kogo obchodzi Crackdown 3?

spikain: Czy inicjał M pochodzi od „Mati"? Mateusz Mati Witczak?

Ninho: Ankieta: Co jest większe? a) biceps Terry'ego Crewsa, b) ego Papkina.

CRACKDOWN 3

- AUTOR: GEM
- PC, XBO
- STRONA: 68

gem: Crackdown 3 to spóźniona o przynajmniej generację gra akcji w otwartym świecie, w której każdy aspekt – prócz mobilności – jest jedynie poprawny. Nawet Moc Chmury Microsoftu i fabularny Terry Crews nie pomagają, bo ta pierwsza została relegowana do nędznego multi, a ten drugi jest Old Spice. :P

enki: Terry jest spoko, ale najlepiej się sprawdza jako część obsady. Na przykład „Brooklynu Nine-Nine". Polecam.

spikain: Potwierdzam, uwielbiam.

CormaC: Kurde, zrobiłem dwa podejścia do „Brooklynu" i dwa razy szybko wytraciłem impet.

Ninho: ...title of your sextape!

Siekiera: Po co grać w Crackdown, skoro można w Saints Row IV? No do-

KINGDOM HEARTS III

- AUTOR: PAPKIN
- PS4, XBO
- STRONA: 72

Papkin: Właśnie dowiedziałem się, że według Billy'ego Corgana, głosu i gitary The Smashing Pumpkins, branża muzyczna jest kontrolowana przez zmieniających kształty jaszczuroludzi, będących (tak przy okazji) biblijnymi demonami. Nawet gdybyśmy dodatkowo posądzili rzeczone gady o przerabianie dzieci na macę, ukrywanie w szczepionkach rtęci i zakulisowe gierki w łódzkiej Samoobronie – i tak ich spisek byłby łatwiejszy do ogarnięcia niźli scenariusz dotychczasowych części Kingdom Hearts. Najważniejszym sukcesem „trójki" jest fakt, że domyka ona rozsiane po septalogii wątki. A że przy okazji pływamy po Karaibach z (kapitanem!) Jackiem Sparrowem, a Buzz z „Toy Story" wylatuje z nami Na Koniec Świata I Jeszcze Dalej? Nic, tylko brać.

Monk: Widziałem malunki Papkina przedstawiające zawiłości fabuły serii. To mi wystarczy.

Papkin: SPRZECIW, to nie żaden „malunek", lecz uczciwa mapa myśli! Obrona przedstawia Dowód A.

rys. 1. Dowód A

spikain: No, teraz wszystko jasne. Dzięki, Papkin!

Allor: To jest... a nie, to naprawdę nie jest żart... jeśli już, to uproszczenie...

Krigore: Kiedyś próbowałem. Musiałem się upić, by grać.

APEX LEGENDS

- AUTOR: ALLOR
- PC, PS4, XBO
- STRONA: 80

Allor: Pojawiła się znikąd i wywróciła układ sił w battle royale do góry nogami. Bo jest za darmo, bardzo dobrze wygląda, nawet na konsolach trzyma stabilne 60 fps-ów, nie udaje Minecrafta, ma bohaterów z umiejętnościami i kilka świetnych rozwiązań ułatwiających działanie w grupie. No i świetnie się w niej strzela, a także porusza. Jedyny problem to mikrotransakcje (niemal wyłącznie kosmetyka, nie licząc dwóch zablokowanych na starcie postaci), które są droższe niż u konkurentów, więc jeśli lubisz zmieniać skórki, to masz problem.

Bastian: Obecnie nie ma dla mnie wieczora bez rundki w Apeksa. Choćby się waliło i paliło. Dawno mi się tak dobrze nie strzelało.

Papkin: Jest coś intrygującego w tym, że Apex Legends wydano bez żadnych zapowiedzi. Vince Zampella nie tylko stworzył podwaliny pod Call of Duty, ale też czuwał nad (niesłusznie średnio popularną) serią Titanfall. Jego Apex nie robi nic ponad związanie do kupy kilku popularnych pomysłów (hero shooter, battle royale). Ale że jest w tym łączeniu zręczne, a w dodatku darmowe i świetnie zrealizowane – odnosi ogromny sukces.

Monk: Od jakiegoś czasu szukałem czegoś, co zastąpi mi Overwatcha – i Apex, hehe, spadł mi z nieba. To zarazem battle royale, które brakiem trybu solo i zdolnościami zmusza do nie tak częstej w gatunku kooperacji, jak i ładny, świetnie działający – pomiędzy crashami – shooter. Dynamika ruchu (Pathfinder!), giwery (Devotion!), świetny interfejs (pingi!) i sympatyczni bohaterowie („You got bamboozled"), do tego F2P z czysto kosmetycznymi mikrotransakcjami – jak tego nie lubić?

Szoki: Respawn zrobił rewelacyjną grę? Hurra! Zyskuje na tym EA? Uuu... Ale uczciwie powiem, że dawno mnie tak nie kusiło, żeby sprawdzić, o co ten cały szum, choć gry battle royale zwykle szybko mnie nudzą.

JUMP FORCE

- AUTOR: KRIGORE
- PC, PS4, XBO
- STRONA: 79

Krigore: Miał być piękny crossover na fali popularności odrodzonego Dragon Balla, a wyszło w sumie takie nie-wiadomo-co-i-po-co. Niedzisiejsza, ze sztampową kampanią i wyjątkowo nędznym sterowaniem na pececie. Przed spadkiem do ligi kaszaniastej broni się w sumie przyjemną mechaniką walki i mnóstwem, mnóstwem charakterystycznych postaci z wielu mang i anime. Aha, i skakania dużo nie ma. Walczymy, raczej stojąc na ziemi.

enki: Kto nie skacze, ten jest taki sobie.

Allor: A kto skacze, ten frajer.

Szoki: Zatem ja się najzwyczajniej w świecie od tej gry odturlam, turlu, turlu...

spikain: Zastanawia mnie ta nagła popularność Jump Force'a – z czegoś musi wynikać, a przecież wcale nie jest to nowy pomysł. Chyba rzeczywiście wynika to z odnowionego zainteresowania „Dragon Ballem", „Death Note'em", „JoJo" i paroma innymi.

Papkin: Jeśli idzie o stosunek do bijatyk, jestem – jak to mawia redakcyjna młodzież pokroju Mac Abry i Smugglera – niedzielniakiem. Moim największym sukcesem pozostaje zajęcie trzeciego miejsca w turnieju SoulCalibura VI dla dziennikarzy, na które to wspiąłem się wyłącznie dlatego, że – najwidoczniej w przeciwieństwie do paru innych przedstawicieli branży – potrafię obsługiwać pada. Na tymże turnieju ograłem też Jump Force'a, który wydawał się przyjemny, ale jego historii ocenić przecież nie mogłem. Teraz ze smutkiem donoszę, że scenariusz jest jak twarz Nicole Kidman – niewiele wyraża i pełno w nim wypełniaczy.

szej klasie liceum, kolega wykorzystał go w słuchowisku zrobionym na zajęcia i coś zazębiło mi się w głowie. Od tego czasu byłem na siedmiu koncertach Maidenów. Może i nie słucham ich od lat, może i nie kręcą mnie ich nowe płyty, ale to zawsze będzie zespół mojego życia. Mieli ogromny wpływ na to, że jestem kim jestem.

Ninho: A bo ja wiem? Jest ich pewnie kilka – „Lunar Strain" In Flames, bo to moje pierwsze zetknięcie z metalem, „Shogun" Trivium, bo tak poznałem ulubioną kapelę, „Kilka numerów o czymś" Małpy, bo dzięki niej „wciąż czekam na ten klasyczny rap z Torunia". Tyle tylko, że nie do końca wiem, jak jakakolwiek płyta może zmienić życie... więc raczej wymieniłem wszystkie te, które miały na mnie duży wpływ. W ostatnim roku kluczowy był „Mój dom" Korteza, zawsze porusza odpowiednie struny.

Monk: Opuściwszy podstawówkę i kolegów w za dużych bluzach z kapturem, lat mając trzynaście, trafiłem do kręgu miłośników cięższych brzmień. Szału na Marilyna Mansona czy Linkin Park nie podzielałem, za to po uszy wpadłem w power metal – i „Crimson Thunder" HammerFalla stało się moją pierwszą legalnie zdobytą płytą z muzyką. Miałem się za superfana zespołu... więc możecie wyobrazić sobie moją minę, gdy w którymś numerze mojego równie kochanego CDA trafiłem na prześmiewczą notkę, w której autor pisał o „homoseksualnych kapelach takich jak HammerFall".

Szoki: Najważniejszą płytą życia (choć wcale nie ulubioną!) na zawsze pozostanie dla mnie „The Wall" Pink Floyd. A raczej jej filmowa wersja – kaseta VHS, którą odnalazłem jako kilkuletni gówniarz w szufladzie ojca. Puściłem ją sobie pod nieobecność rodzicieli, gdy opiekująca się mną babcia zajęta była gotowaniem obiadu i nie podejrzewała, że mogę oglądać coś niestosownego. Sceny, które w tym filmie ujrzałem, sprezentowały mi całe tygodnie koszmarów. Budziłem się z krzykiem i zlany potem. Ale już niecały miesiąc później, przy pierwszej nadarzającej się okazji, „obejrzałem" film ponownie, tym razem nakrywając telewizor kocem. Bo choć widoki mnie przerażały (zwłaszcza iście upiorne sekwencje animowane), to muzyka absolutnie mnie oczarowała i nie chciała wyjść z głowy.

spikain: Debiutancki album Mr. Bungle („Mr. Bungle"). Być może wielu treści zawartych na tej płycie mój kilkuletni umysł nie powinien był poznać (wystarczy zerknąć na listę utworów...), ale nie da się ukryć, że jej warstwa muzyczna miała na mnie ogromny wpływ. Wtedy była rewolucyjna, świeża pozostaje do dzisiaj. Przez ponad 70 minut przeciąga nas przez metal, funk, ska, kilka odmian jazzu i sporo innych gatunków – i na dodatek jest w tym swoim eklektyzmie niezwykle spójna. No i wiecie: Mike Patton.

Krigore: Pink Floyd jako całość. Trudno mi wybrać jedną płytę. To tak, jakby kazać wskazać ulubiony rozdział w „Mistrzu i Małgorzacie".

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jakie czasopisma poza CD-Action czytasz lub czytałeś/aś?

Smuggler: Systematycznie? Od grubo ponad 25 lat Politykę, a przez ponad 20 lat (Nową) Fantastykę – ale odkąd zaczęli uważać, że są Ambitnym Literackim Czasopismem Pełnym Wysublimowanych Tekstów, to dałem sobie spokój. Z gazet – Wyborczą od pierwszego numeru. Czekam na wyrazy oburzenia i unlike'i od tych, co wiedzą lepiej, co powinienem czytać, a czego nie, szczególnie gdy sami mają 15 lat.

Cursian: W przeszłości przez długi czas kupowałem Playa, Clicka!, Komputer Świat Gry i PSX Extreme. Zdarzały się też pojedyncze numery innych pism o grach. Dziś poza CDA nie czytam już żadnego. Nie mam tyle czasu, co dawniej, a jeśli już wyrwę chwilę, wolę wziąć się za jakąś książkę.

Allor: W formie fizycznej – żadne, choć gdyby nie koszty przesyłki, byłby to Wired. W formie pdf-ów lub tekstów dostępnych online – za dużo, by tu wymienić.

Mac Abra: Coraz mniej, z braku czasu. A i wzrok coraz gorszy. :/ A kiedyś to Świat Młodych, gdzie zresztą opublikowałem swój pierwszy w życiu tekst. Spodobało mi się to uczucie... i uznałem, że warto to powtórzyć. I poszło z górki...

Bastian: Za dzieciaka była tego masa, podobnie jak u Cursiana: od Playa zaczynając, przez KŚ Gry, na PSX Extreme kończąc. Od czasu do czasu wpadło mi jakieś inne pisemko, z grami niezwiązane. Teraz zdarza mi się kupić ImagineFX – anglojęzyczny magazyn o digital paintingu. Z każdego numeru można wywozić taczkami wiedzę o projektowaniu graficznym.

spikain: Kaczor Donald, Kawaii, Chip, Przekrój (ten sprzed reaktywacji), PSX Extreme. I sporo innych, ale znacznie mniej regularnie.

enki: W młodości – absolutnie wszystkie czasopisma o grach. Na studiach, w fazie „fotoszopowo-compositingowej" – Computer Arts. W czasach fascynacji królową sportów motorowych – F1 Racing.

Siekiera: W dawnych czasach pochłaniałem każdy numer Top Secret i Secret Service, rzadziej Gamblera, Reset czy ŚGK. Na wyrywki Bajtka i Młodego Technika, ale to już totalna prehistoria. Z rzeczy bardziej współczesnych i oderwanych od tematu, to sporadycznie Politykę, głównie dla felietonów.

CormaC: Mój pierwszy „dorosły" (bo wiecie, był jakiś Miś, jakiś Świerszczyk) magazyn to Secret Service (nr 8/93). Szybko dołączył do niego Top Secret. Oba kupowałem, dopóki istniały. Do tego od czasu do czasu coś dla atarowców (Tajemnice Atari, Moje Atari) i inne magazyny o grach oraz komputerowe (pamiętacie np. PC Kuriera?). W okresie fascynacji „papierowym" RPG regularnie kupowałem Magię i Miecz. Później Metal Hammera i Hard Rockera. Gdzieś po drodze przewinęło się też jakieś pismo wędkarskie (yup, jako dzieciak miałem czas na dziwne rzeczy). W czasach bliższych współczesnym przez jakieś dwa lata regularnie czytałem polskiego Top Geara.

Ninho: Obecnie czytam niewiele magazynów, głównie spoglądam do Game Informera, bo jako jedyni w branży dostarczają regularnie ekskluzywne materiały z nadchodzących gier. Prenumeruję także Gazetę Wyborczą (wersję online) dla reportaży. Czasem zdarzy mi się też kupić Piłkę Nożną.

Papkin: Zaczytuję się w: Polityce. Czytam (z umiarkowanym obrzydzeniem): Newsweeka i Do Rzeczy. Również czytam (choć już z niekłamanym obrzydzeniem): Sieci i Wprost. Podczytuję: Gazetę Polską, Przekrój i – od niedawna – Pismo.

Szoki: Niegdyś niemal każde dostępne pismo o grach, ale dziwnym zbiegiem okoliczności większość z nich zniknęła z rynku. Z rzadka zdarza mi się jeszcze przekartkować Politykę albo Newsweeka. Obecnie skupiam się raczej na czytaniu komiksowych zaległości, bo trochę mi się tego nagromadziło (i wcale nie mam na myśli peleryn).

Monk: PC Format. I jeszcze mi za to płacą!

Krigore: Polityka, Newsweek – dużo rzadziej. Astronomy Magazine i inne tego typu, które wpadną mi w ręce przy okazji. Edge i różne pisma o tematyce sprzętowej. Sporadycznie Tygodnik Powszechny (publicystyka!) oraz periodyki poświęcone akwarystyce, a ostatnio myślistwu i broni palnej.

✖Papkin

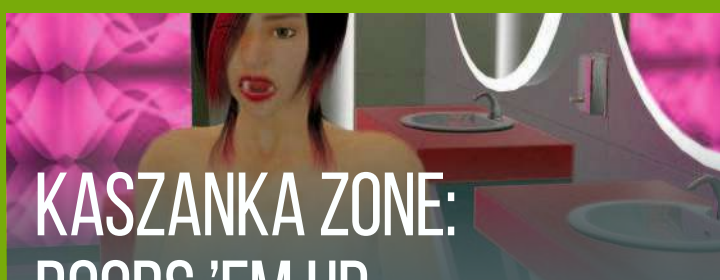
O Oscarach, ale wcale nie

Trzysta sześćdziesiąt pięć dni wyczekiwania, miliony dolarów pozostawione u bukmacherów, dziesiątki tysięcy prognoz w mediach społecznościowych... szczęśliwie wiemy już, w jakiej sukni wystąpiła na Oscarach Julia Roberts! Oraz – co przyjmuję z pewnym zdziwieniem – w jakiej sukni wystąpił na Oscarach Billy Porter.

Gdy jednak oderwać oko od kreacji: trzygodzinna gala była nudna. Na otwierających imprezę muzykach Queen odbił się brak pierwotnego lidera, a na całej uroczystości – brak prowadzącego. Kevin Hart zrezygnował z roli gospodarza w świetle upublicznienia jego niestosownych wypowiedzi na temat środowiska LGBT. Z przebiegu imprezy zapamiętamy niewiele. Ot, komiczki Tinę Fey, Amy Poehler i Mayę Rudolph, występujące w autoironicznym skeczu. Erotyczne napięcie między Lady Gagą i Bradleyem Cooperem. Uroczo narwane wystąpienie Olivii Colman, która odbierając nagrodę dla najlepszej aktorki, była na przemian to wzruszona, to rozbawiona.

Nagradzając, Członkowie Akademii celują w połowę drogi pomiędzy kinem awangardowym a „Frozen Avengers: The Force Awakens in Jurassic World". Jak głosowali w tym roku? Najlepszy film: „Green Book", kino drogi o pokonywaniu wewnętrznych uprzedzeń oraz pocztówka z czasów opresji wobec czarnoskórych. Najlepszy aktor: Rami Malek za „Bohemian Rhapsody", biografię wielkiego muzyka, ale i skandalisty. Najlepsza aktorka: Olivia Colman za „Faworytę" (kino kostiumowe o kobietach walczących o emancypację). Docenione zostają kronika czarnej diaspory („Gdyby ulica Beale mogła mówić") oraz „Black Panther", spór o kulturową przynależność czarnoskórych. Najlepszym filmem nieanglojęzycznym okazuje się feministyczna „Roma". Za charakteryzację doceniono „Vice", filmowy kolaż McKaya, rozliczający się z postacią Dicka Cheneya, a pośrednio – prezydenturą George'a W. Busha. Najlepszy scenariusz adaptowany okazał się mieć „BlacKkKlansman: Czarne bractwo", o którego tematyce może nie będę się rozpisywał, bo wywiedzie ją z tytułu każdy.

Gdy już zwinięto czerwony dywan, z pewnym rozrzewnieniem wspominałem wręczenie The Game Awards, najważniejszych statuetek naszej branży. Większością podzieliły się Red Dead Redemption II, świetny, utrzymany w średnim tempie sandboks, i Gears of War, opowieść o krzyczeniu na bogów i tytanów (tu ważna nowość) nordyckich. Dalej mamy zaskakujące zwycięstwo Dead Cells 2 w kategorii „najlepsza gra akcji" (maluch mocował się z Black Ops 4 oraz z Far Cry'em 5). Gierka o koordynowaniu pracy w kuchni (Overcooked 2) wyrywa z rąk zaskoczonego Nintendo nagrodę dla najlepszej produkcji rodzinnej (a szanse miały i Nintendo Labo, i Mario Tennis Aces, i Super Mario Party). Choć wielokrotnie narzekam w swoich tekstach na zachowawczość scenarzystów gier, porównanie obu ceremonii uświadamia mi coś fundamentalnego. Rolą filmu jest kontestować rzeczywistość, a rolą gry wideo: pozwolić od niej uciec. Może więc dobrze, że na naszych galach nagradzamy wysokobudżetowe blockbustery, które po prostu bawią?



KASZANKA ZONE: BOOBS 'EM UP

AUTOR: PAPKIN
PC
STRONA: 84

Papkin: bit.ly/2NxtsvG

spikain: Wreszcie godny następca Bloody Boobs.

Smuggler: Cycki w górę! Dildo w dłoń! Prostytutki – goń! goń! goń!

Krigore: Pograjcie sobie lepiej w co-opa albo nawet w drużynówkę. Samemu tutaj to wstyd.

TRIALS RISING

- AUTOR: **EUGENIUSZ SIEKIERA**
- PC, PS4, XBO, NS
- STRONA: 68

Siekiera: Czytelna mechanika, dziesiątki fantastycznie zaprojektowanych torów rozsianych po całym globie, do tego kilka sympatycznych nowości i upierdliwe Gear Crates, ale że te ostatnie to czysta kosmetyka, którą można po prostu ignorować, nie będę się czepiał. Dla fanów marki pozycja obowiązkowa.

enki: Gdy na motorze jeden nie może, zawołaj drugiego, może pomoże.

Papkin: Też rym złożę: kiedy ranne wstają zorze, ja w Pure Farming orzę zboże.

Ninho: Zboże orze? Straszne marnotrawstwo.

spikain: O Boże.

Siekiera: Nic na temat samej gry. Nie o takiego GameWalkera nic nie robiłem.

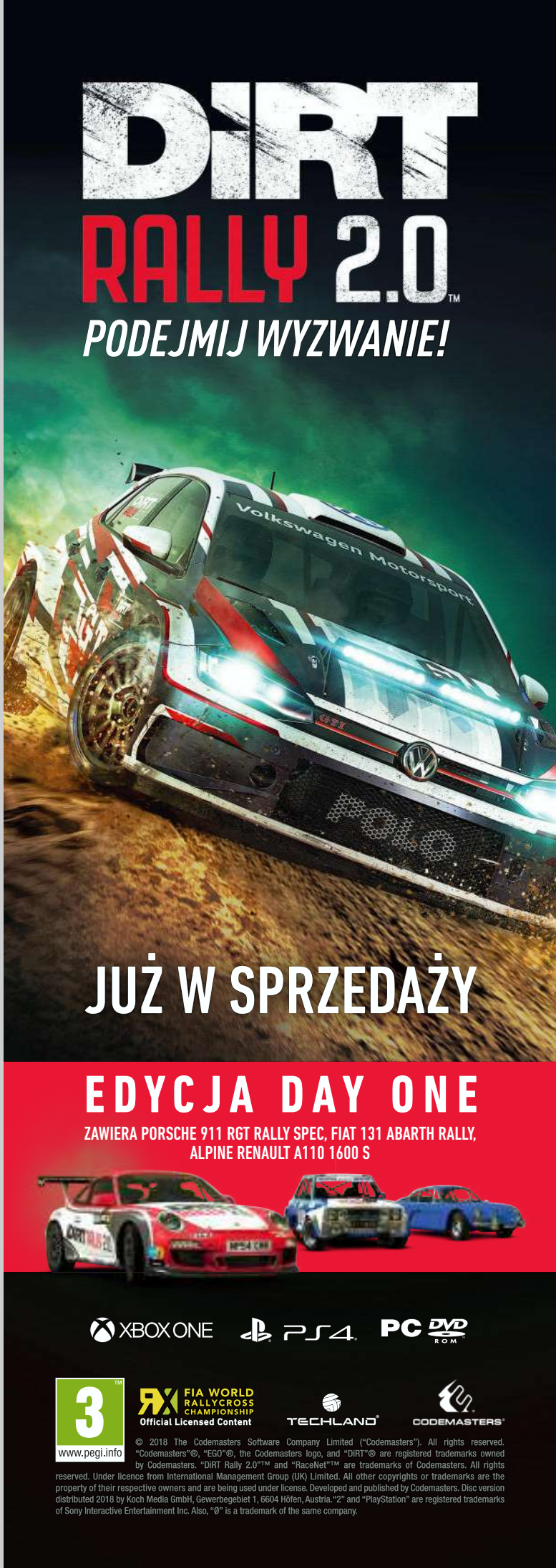
BATTLERITE ROYALE

- **AUTOR**: ENKI
- **PC**
- **STRONA**: 78

enki: To chyba najlepszy battle royale z widokiem z góry... i jednocześnie najbardziej spóźniony. Zróżnicowani bohaterowie, wyławianie umiejek ze skrzyń, ekwipunek, sporo „używek" – Stunlock trafił ze swoją grą w siódemkę. Plus jest taki, że to tylko część dwutytułowego obecnie paketu free-to-play wraz z podstawowym Battlerite'em.

9kier: Chciałam się przekonać do normalnego Battlerite'a, bo byłby idealny do grania we dwójkę z enkim, ale niestety kompletnie nie zatrybiło. Royale pewnie nawet nie ruszę.

Szoki: Grałem w obie wersje Battlerite'a. Ładne, dynamiczne, wnoszą trochę świeżości do oklepanych gatunków. Ale to o wiele za mało i o wiele za późno, aby przekuć tę fajność nawet w umiarkowany sukces.



PEGI 18

PRODUCENT: A4 GAMES
CENA: 199 ZŁ (PC), 209 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4440 3,1 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/GEFORCE GTX 1050/ RADEON HD 7870

FPS • TUNELE • OTWARTA PRZESTRZEŃ • POSTAPO

Wyszedł z cienia: **Krigore**

Przez lata wmawiali nam, że tam na górze nie ma życia. Kłamali, że atomowa pożoga spaliła na popiół wszystkich, którzy nie zdążyli ukryć się w tunelach metra. Zmarnowali nam życie, każąc włóczyć się w ciemności od stacji do stacji. A teraz zmusili nas do ucieczki.

RO
DUS

RYZYKOWNY, ALE OSTATECZNIE WYJĄTKOWO UDANY FINAŁ TRYLOGII.

Przez lata mało kto zapuszczał się na powierzchnię. Stalkerzy, wariaci, samobójcy. Ludzie, którzy mieli dość przestrzeni ograniczonej betonowymi płytami tuneli metra. Artem (patrz: ramka) był po trosze każdym z nich. Pewnie dlatego wciąż próbował, ryzykując życie, przyszłość swojej rodziny i zasoby stacji. Miał jednak rację: tam na górze są inni. Niestety, przekonał się o tym w bolesny sposób.

Bez powrotu

Nie było to wyjście, o jakim marzył. Splot nieprzewidzianych okoliczności i układów, o których nasz bohater zwyczajnie nie mógł wiedzieć, sprawił, że wraz z Anną i drużyną Spartan został postawiony w sytuacji bez wyjścia: trzeba było uciekać. Na szczęście rozwinęła się ona dla bohaterów na tyle pomyślnie, że zdołali umknąć, prowadząc skradzioną przy tej okazji lokomotywę parową. Szybko okazało się, że Aurora – bo tak nazwane zostało przez Spartan te kilkadziesiąt ton stali – musi stać się ich domem. I to na długie miesiące.

Fabuła gry została rozciągnięta na okres około roku. Przez ten czas gracz wraz z członkami załogi pociągu pokona dystans, który we współczesnej Rosji wymagałby niecałego tygodnia toczenia się po szynach o rozstawie 1520 mm. W postnuklearnej rzeczywistości podróż ta to jednak wyzwanie i zarazem chaotyczne szukanie miejsca w swoim świecie. Historia pokazana w Exodusie nie ma jakiegoś ściśle nakreślonego rdzenia. **Zabrakło tu głównego, wyrazistego przeciwnika, nie znajdziemy też jasno wytyczonego, znanego od początku celu.** To po prostu tułaczka po setkach tysięcy kilometrów kwadratowych rosyjskiego bezkresu.

Równocześnie jednak cała ta prowizoryczna struktura fabuły i poszukiwań celu nie przeszkadza. To pielgrzymka, podczas której obserwujemy, jak nasi bohaterowie przystosowują się do okoliczności, i poznajemy świat po wojnie. To wyjątkowa zaleta gry: twórcy, decydując się na wyjście z klaustrofobicznych stacji, postawili na ryzykowne z punktu widzenia dotychczasowej formuły gry granie na kontrastach. Dlatego ciasnota tuneli przeplata się tutaj z otwartą przestrzenią map, a nuklearna zima wraz z postępami w podróży ustępuje miejsca roztopom, palącemu słońcu pustyni i syberyjskiej, kipiącej zielenią tajdze. Koniec końców jednak metra w Metrze nie brakuje. Przy całym tym bogactwie i różnorodności **twórcy nie odrzucili fundamentu swej opowieści i pod ziemię będziemy schodzić często** – nazwa w dalszym ciągu zobowiązuje.

To wszystko znajduje odzwierciedlenie w konstrukcji gry. Exodus podzielono na kilka sekcji: **przeplatają się tu ze sobą etapy liniowe – dokładnie takie, jakie pamiętamy z poprzednich części – oraz huby z otwartym światem**. Tych ostatnich jest trzy, z czego dwa dają naprawdę dużą swobodę przemieszczania się po skażonym świecie i przypominają bardziej popularne ostatnimi czasy w grach akcji sandboksy niż klasyczne FPS-y. Te otwarte obszary pozostawiają graczowi dużo wolności i okazji do skoków w bok – oprócz misji fabularnych dostajemy tam bowiem szereg zadań pobocznych. O ile główna oś fabularna pozwala po prostu ukończyć grę, o tyle poboczne questy sprawiają, że możemy znaleźć wyposażenie, które w innym przypadku byśmy ominęli lub dostali dużo później. Albo po prostu sprawić, że świat gry będzie lepszym miejscem.

Troska o spotykanych ludzi i czynienie dobra mają tu również wymiar praktyczny. To, jak radzimy sobie z kolejnymi trudnościami i przeciwnikami, przełoży się pod koniec zabawy na kształt finału. Ten wystąpić może w dwóch wersjach: pozytywnej i negatywnej. Niezależnie od tego, jaki nam się trafi, droga do niego jest emocjonująca, ale i melancholijna zarazem. Każda lokacja w grze pokazuje, że ludzka natura się nie

zmienia. **To dalej ten sam brutalny świat, nawet jeśli akurat jesteśmy z dala od podmoskiewskich tuneli.** Bezlitosny, pełen ludzi, którzy zrobią wszystko, by przetrwać, posuwając się przy tym do największych zbrodni. Historia Exodusu, mimo że tak naprawdę nie traktuje o niczym konkretnym i niektóre wydarzenia lub sceny niebezpiecznie zbliżają się do fabularnej sztampy, stanowi wielką zaletę gry: to podróż – ale przede wszystkim do własnego wnętrza. Co jednak najlepsze – wszystko to jest podparte naprawdę solidną rozgrywką.

W duchu prowizorki

Przede wszystkim – uzbrojenie. **Dawno nie widziałem gry, która byłaby tak niesamowicie spójna i przyjemna, jeśli chodzi o ekwipunek i zarządzanie nim.** Ponownie dostajemy broń wyglądającą tak, jakby powstała metodami chałupniczymi. Po prostu na pierwszy rzut oka widać tu, że ludzie żyjący w metrze mieli ograniczone środki i korzystali z tego, co akurat było pod ręką, tworząc swój oręż. Wyjątkowo dobrze pasuje to do klimatu wszechobecnego rozkładu, a pod względem funkcjonalności dodaje Exodusowi smaczku. By np. przeładować pneumatyczną strzelbę rażącą stalowymi kulkami, należy nie tylko zadbać o odpowiednią liczbę tych ostatnich w magazynku, ale i zerkać na poziom ciśnienia gazu w zbiorniku i co jakiś czas, w miarę potrzeb, uzupełniać jego stan za pomocą wbudowanej w broń pompki. To tylko jeden z przykładów – ale tak naprawdę cały arsenał głównego bohatera jest dowodem na niebywałą kreatywność twórców gry. A to jeszcze nie wszystko: każdą z broni wraz z postępami można ulepszać.

By to zrobić, potrzebujemy dwóch rzeczy: znalezionych po drodze modułów i warsztatu, który występuje jako stacjonarne miejsce pracy lub niemal zawsze noszony przez Artema plecak z podstawowymi »

To wcale nie jest cenzura, po prostu tak wyszło.

Okolice Wołgi dobrze pokazują, jak mógłby dziś wyglądać kolejny Stalker.

Artem czy Artiom?

Skąd różne zapisy imienia głównego bohatera – nawet pomiędzy naszą recenzją i minirecenzją? Już objaśniam! W polskiej wersji językowej spotkać się można z Artemem – zaś w wersji angielskiej znajdziemy Artioma (a właściwie: Artyoma), co jest bliższe rosyjskiemu pierwowzorowi (Артём). *[spikain]*

narzędziami. Warto się tym pobawić, bo tak naprawdę system rozbudowy pukawek jest wielką zaletą gry i sposobem na tak gruntowną zmianę parametrów uzbrojenia, że niekiedy zmienia się... jego klasa. Dysponując odpowiednimi rozszerzeniami, możemy przykładowo tak zmodyfikować zwykły pistolet, że zaczyna zachowywać się jak prowizoryczny karabin snajperski. To wprost niesamowite, jak bardzo ten system jest dopracowany, przyjemny i pełen niespodzianek. Ci, którzy pamiętają dogłębne przecież modyfikacje karabinów z serii Battlefield, po podobnej zabawie w Metro Exodus dojdą do wniosku, że tam była to ledwie igraszka. Brawa!

Podobnie jest z resztą ekwipunku. **Modyfikować możemy również zbroję i wyposażenie pomocnicze** – siłą rzeczy jednak jest tu mniej opcji niż w przypadku broni. Da się w ten sposób rozbudować osłonę na lewe przedramię, uzupełniając standardowy zegar informujący o zużyciu filtrów o kompas czy nawet detektor wrogów. Możemy wzmocnić hełm, maskę przeciwgazową, dorobić się wydajnej noktowizji czy poprawić udźwig, zwiększając limity broni miotanej czy przenoszonej amunicji.

JAK TO W METRZE: POD ZIEMIĘ TEŻ ZEJDZIEMY.

Do naszych obowiązków będzie też należało dbanie o stan wyposażenia, i to zarówno jeśli chodzi o konserwację, jak i doglądanie stanu całości już w boju. Broń może się brudzić, maska gazowa – psuć. Jednemu i drugiemu zaradzimy w stacjonarnym warsztacie, czyszcząc i naprawiając ekwipunek wedle potrzeb. Nie ma jednak nic za darmo i operacja ta kosztuje. Potrzebne surowce, czyli metalowe części i chemikalia, znajdziemy gdzieś po drodze. Tych samych półproduktów będziemy też używać do tworzenia amunicji, apteczek (tych możemy mieć przy sobie maksymalnie pięć) i filtrów do maski gazowej. W grę jednak wchodzi w tym przypadku dodatkowo użycie odpowiedniego warsztatu – pełny wachlarz „pestek" zrobimy jedynie, korzystając ze stołu stacjonarnego, w polu możemy co najwyżej utoczyć kulki do karabinu pneumatycznego lub przygotować bełty do kuszy. To też dobry pomysł: szybko uczymy się planowania i każde wejście w teren niejako z automatu poprzedzamy odprawą i inspekcją ekwipunku.

Ty i świat

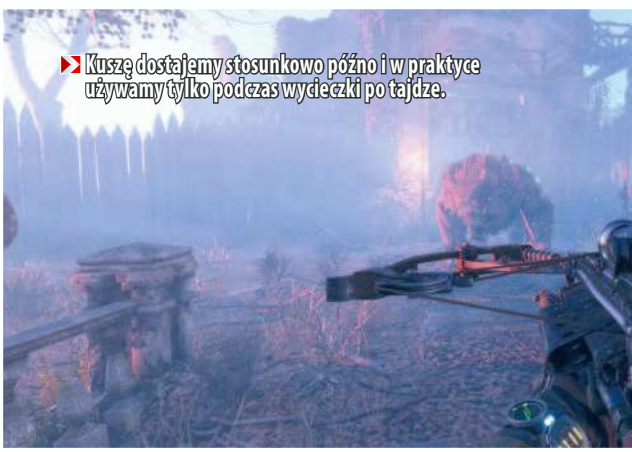
Na pozytywne wrażenia z gry wpływa również minimalizm interfejsu. Kompas mamy na lewym przedramieniu. Ciśnieniomierze czy napięciomierze znajdują się na broniach, których te kwestie dotyczą. Nawet mapa występuje tu jako obiekt przytroczony do pasa Artema i wyciągany na żądanie. O pompowaniu lub uzupełnianiu energii już wspominałem, warto jednak dodać, że gdy zabrudzi się maska gazowa, możemy przetrzeć szkła, a gdy się rozbije – prowizorycznie zakleić plastrem dziurę, przez którą dostaje się zanieczyszczone powietrze.

Noktowizor niesamowicie wręcz drenuje ogniwa, czasem też trzeba np. uruchomić starą skrzynkę elektryczną i potem otworzyć drzwi – prądnica jest więc nieodzowna. Wszystko to oczywiście pozytywnie wpływa na wrażenia z gry i jednocześnie sprawia, że człowiek przykłada większą wagę do przeczesywania otoczenia. Niby można podczas zabawy znaleźć amunicję czy filtry do maski – praktyka jednak pokazuje, że większość wyposażenia tak czy inaczej tworzymy sobie sami. Koniec końców wszystko to pozostawia wrażenie, że **Metro Exodus jest w dużej mierze klimatycznym survivalem, nierzadko nawiązującym do tradycji serii Stalker** – szczególnie tam, gdzie roztaczają się przed nami otwarte przestrzenie.

Przez całą grę widać zresztą, że Artem chwyta się wszelkich sposobów, by przetrwać. W toku naszej zabawy zwiedzi pół Rosji, zostanie kierowcą i maszynistą. Będzie pływać łodziami i jeździć tyrolkami. W stosunku do poprzednich części trochę się zmieniło i miejscami nawet zastanawiałem się, jakim sposobem młodzieniec, który spędził przecież całe życie pod ziemią, tak świetnie odnajduje się w odmiennych i obcych środowiskach. Inna sprawa, że do całej tej masy wrażeń podchodzi bez emocji – niemal niczym chirurg do wyrostka. Nawet podczas, zdawałoby się, dość intymnych „rozmów" z żoną nie wypowiada ani słowa, co najwyżej pociągając fajkę lub coś mocniejszego, i daje się jej wygadać. Jego głos pojawia się jedynie na planszach między lokacjami i pod koniec, gdy temperatury akcji i klimatu w żadnym razie już nie trzeba podnosić tyradami głównego bohatera.

Zakończenie zresztą broni się samo: to wyjątkowo dobre podsumowanie zarówno naszych działań, jak i stosunku Artema do świata, spotkanych ludzi, całej tej ponurej postnuklearnej rzeczywistości i śmierci. **Klimat wyobcowania, samotności i wszechogarniającej beznadziei jest tu niesamowity.** Moim zdaniem tylko dla tego jednego, ostatniego etapu warto przejść całą grę – to po prostu kwintesen-

Niekiedy walka wręcz jest koniecznością – na ogół wiąże się z otrzymaniem obrażeń.



Kuszę dostajemy stosunkowo późno i w praktyce używamy tylko podczas wycieczki po tajdze.

Giul to jedna z ikon pustyni. Trudno przy tej okazji nie mieć skojarzeń z Mad Maksem.

Aurora

Podczas gry naszym domem jest lokomotywa parowa, która przez Spartan została nazwana Aurorą. Początkowo to trochę taki jeżdżący czajnik – ot, kilkadziesiąt ton stali, kocioł z wrzątkiem i palenisko. Z biegiem czasu jednak dopniemy do niej inne części składu i tym samym nader skromny pociąg ostatecznie zmieni się w prawdziwą bazę na szynach. Twórcy zresztą nieraz podkreślają znaczenie tego środka transportu dla fabuły – kilka razy pojawia się w centrum naszych działań, a my zmuszeni jesteśmy zadbać, by Aurora ruszyła w dalszą drogę.

Okiem Ninho

OCENA **8**

Im więcej czasu upływa, tym lepiej wspominam Metro. W trakcie rozgrywki irytowały mnie niedoróbki techniczne i momentami bardzo brzydka grafika, męczył sposób narracji oraz fakt, iż Artiom okazał się niemową. Nie zmieniło to jednak faktu, że 15-godzinną grę skończyłem w trzech posiedzeniach, tak dobrze się bawiłem. System modyfikacji broni jest doskonały, radocha ze strzelania ogromna, a półotwarte lokacje zróżnicowane. Świetnie sprawdziło się także przeplatanie dużych map zupełnie liniowymi etapami, a niespieszny tok akcji we wczesnych fragmentach wynagradzany jest zakończeniem. Emocjonalnym, doskonale napisanym, filmowym wręcz. Wszystko tam zagrało idealnie, twórcy pociągają za właściwe struny, a muzyka Aleksieja Omelczuka to po prostu mistrzostwo świata. Dlatego też, koniec końców, nie sposób źle ocenić Metro Exodus. Choć to raczej gra BBB+ niż prawdziwy tytuł AAA, to efekt końcowy jest na tyle dobry, że chętnie wrócę do gry. Przynajmniej raz jeszcze, bo chętnie zobaczę drugie zakończenie.

cja cyklu Metro wciśnięta w jedną misję, niby zaprojektowaną w stosunkowo prosty sposób, ale mimo wszystko odciskającą swe piętno na graczu. Już nawet nie chodzi o atakujące tam mutanty – te są ledwie przeszkodą i sprawdzianem dla palców dziwnie drętwiejących na sam widok zamarzniętego świata na ekranie. Ważniejsze jest to, co czujemy wtedy razem z Artemem. To kumulacja strachu, nadziei, obaw o przyszłość, w końcu napromieniowania i uciekających z każdym krokiem sił witalnych, które w panice łatamy, szprycując się kolejnymi apteczkami. Świetne! Tak właśnie powinny wyglądać FPS-y, które wyłamują się ze schematu tępych strzelanek.

Pociąg bez pary

Parę niedopracowanych elementów mimo wszystko uszło uwadze developerów. Choćby **sztuczna inteligencja przeciwników**. O ile do muntantów nie można mieć zarzutów, o tyle homo sapiens... No cóż... Fajni są ci ludzie – tacy nie za mądrzy. Każdego, absolutnie każdego można wziąć na przeczekanie – czy to wypatrując go, aż w schematyczny sposób wystawi czerep zza osłony, czy to kryjąc się za rogiem i czekając, aż głupol sam przybiegnie. Pozytywnie nie sposób wypowiadać się nawet o opancerzonych minibossach, którzy niedostatki intelektu nadrabiają zakutym łbem – i niczym więcej. Zastrzegam jednak, że grałem na normalnym poziomie trudności. **Często zawodzi wykrywanie kolizji obiektów**, co skutkuje wzajemnym przenikaniem się przedmiotów czy postaci. **Tytuł jest również niestabilny** – podczas uruchamiania częstokroć zawieszał się, zabierając niekiedy ze sobą całego peceta.

Muszę też ponarzekać na ekskluzywne dla sklepu Epic Games wydanie na pecety. Co tu dużo mówić: Steam jest lepszy i ma więcej ułatwiających życie opcji. Rozumiem argumenty dotyczące konkurencji, tym niemniej jeśli tytuł jest dostępny – przynajmniej na razie, przez rok – wyłącznie w jednym sklepie, to o jakiej my tu konkurencji mówimy? Brakowało mi podczas zabawy ekosystemu stworzonego przez Valve – równocześnie jednak chciałbym podkreślić, że fakt ten w żaden sposób nie wpłynął na ocenę.

Wspomniane wcześniej kłopoty z fizyką nie umniejszają też ostatecznej oceny za grafikę. **To najpiękniejsza gra od lat.** Szczegółami i genialnym operowaniem światłem na niektórych etapach będę się zachwycać jeszcze bardzo długo. Ceną za to są jednak **wysokie wymagania sprzętowe**: Exodus wyciska z kart graficznych siódme poty – grając na GTX 1070 Ti na najwyższych detalach w ultrapanoramicznym Full HD, czułem wyraźne spadki płynności podczas burz piaskowych.

Daję jednak dziewiątkę. To gra, która zapewnia multum dobrych wrażeń: tak pod względem samego strzelania, operowania ekwipunkiem, eksploracji świata, jak i – co chyba najważniejsze – odkrywania kolejnych dowodów na niezmienną podłość ludzi postawionych w sytuacjach ekstremalnych. Brawa należą się również za odwagę. Twórcy zaryzykowali, zmieniając utartą formułę gry. Zrobili to jednak na tyle ostrożnie, że nie sposób powiedzieć, iż tytuł stracił klimat. Nie, to wciąż to samo Metro, które do włóczęgi przybierającej tu formę krajoznawczej wycieczki po Rosji dorzuca stary i uwierający w sumienie bagaż rozterek i emocji. Za to lubiłem tę serię i z tego też powodu zapamiętam również jej trzecią część. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 10
AUDIO 9

- + udany miks otwartych i zamkniętych obszarów
- + zróżnicowane klimatycznie lokacje
- + fenomenalna grafika
- + udało się zachować klimat poprzednich części
- + wyśmienity system zarządzania uzbrojeniem
- + nieźle opowiedziana historia...
- – ...choć tak naprawdę trochę o niczym
- – trochę niestabilna
- – Artem to milczek
- – wysokie wymagania sprzętowe
- – szkoda, że nie na Steamie

PEGI 3

PRODUCENT: BLACK SHEEP STUDIO
CENA: 169 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: POLSKI INTERFEJS
MULTI: DLA 2 OSÓB (ONLINE I LOKALNIE)

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-2100/AMD PHENOM II X4 945, 4 GB RAM, GEFORCE GTS 450/RADEON HD 6770

SIATKÓWKA SYNCHRONICZNA • TELEKINEZA • AS ZA ASEM

SPIKE VOLLEYBALL

Zagrywką wygrywa się tu mecze.

Raz, dwa, trzy! – krzyczał: **Ninho**

„Wiara w zwycięstwo źródłem sukcesu" – zwykł mawiać legendarny trener Hubert Wagner. I rzeczywiście, jedyne, co mogą zrobić fani siatkówki, to uwierzyć, że Spike Volleyball to dobra gra.

Potrójny blok tym razem mi nie wyszedł.

Pierwsze wrażenie jest o dziwo dobre. Twórcy stworzyli bowiem bardzo przyjemne menu – proste, schludne i nowoczesne. Dodatkowo mamiące mnogością możliwości rozgrywki. Czar bardzo szybko pryska, gdy okazuje się, że poza meczem towarzyskim, ubogim trybem kariery i prostym modułem online (w którym nie ma z kim grać), **nie ma tu właściwie niczego, co mogłoby na dłuższą metę zatrzymać kogokolwiek poza fanatykiem siatkówki**.

Piłka jest jedna...

Świetna rozgrywka pozwoliłaby wybaczyć okrojone możliwości zabawy, jednak nie tym razem. Próbowałem dać grze szansę, nawet gdy zobaczyłem grafikę pamiętającą złote czasy PlayStation 3. Niepotrzebnie, moje rozczarowanie okazało się przez to tylko proporcjonalnie większe. Na pozór wszystko jest w porządku – **wszelkie zasady piłki siatkowej są zachowane, a pomysł na rozgrywkę dobry**. Wychodzenie do przyjęcia, wystawianie piłki lub atak zachodzą automatycznie, a naszym zadaniem jest jedynie wciśnięcie odpowiedniego przycisku na padzie. Po odbiorze zagrywki mamy możliwość rozegrania na środek lub do boku (możemy też kiwać), a zawodnik, zgodnie z naszym wyborem, albo zaatakuje silnie, albo spróbuje plasować. Niezależnie od obranej taktyki, nie tylko należy napełnić pasek siły, ale także wybrać prawym analogiem miejsce, w które zaatakujemy. Ogarnięcie rozgrywki wymaga chwili, ale sprawia satysfakcję, szczególnie gdy opanujemy także ustawianie się blokiem.

...a siatka też jedna

Po godzinie, gdy umiemy już wykorzystywać możliwości gry, zabawa bywa nawet przyjemna. Do czasu, nim frajda nie zostanie **pogrzebana pod toną niedoróbek. Spike Volleyball ma ogromne problemy z wykrywaniem obiektów** – zawodnicy nie tylko się przenikają, ale często nie trafiają przy ataku w piłkę i ta mknie na połowę rywala za sprawą telekinezy. Zdarza się również, że animacja siatkarza nie zaskoczy, a piłka zostanie odbita przez powietrze. Ograniczony budżet widać także w **ubogim wachlarzu animacji**, stąd bardzo często mamy do czynienia z siatkówką synchroniczną(*), gdy trzech zawodników wykonuje identyczny co do joty ruch.

Bywa i tak, że po heroicznym odbiorze mocnego ataku piłka leci wprost do rozgrywającego, a ten stoi jak słup soli, mimo że miał kilkanaście sekund na reakcję. Kolejnym przykładem na nieudolność AI w Spike Volleyball są sposoby na seryjne zdobywanie punktów. **Wystarczy bowiem nauczyć się serwować, by zagrywać piłkę po siatce i zaliczać asa za asem.** Podobnie jest przy atakach – na boisku istnieją martwe strefy, które zawsze gwarantują punkt. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby przeciwnik korygował swoje zachowanie zamiast dopuszczać się serii identycznych błędów. Tym bardziej że gra pozwala na szeroko zakrojone zmiany w ustawieniu. Wisienką na torcie jest fakt, iż tytuł jest słabo zoptymalizowany i potrafi chrupać nawet na sprzęcie zdecydowanie przewyższającym minimalne wymagania – i to niezależnie od wybranych opcji graficznych.

Po kilku godzinach przy Spike Volleyball czuję głównie żal. To gra, która miewa momenty – blokowanie, choć często nierealistyczne(**), potrafi dać dużo satysfakcji, podobnie jak udane rozegranie i zakończenie długiej wymiany. Jest też w tym tytule coś hipnotyzującego. Nie tylko grałem w niego zdecydowanie dłużej, niż musiałem, ale także zebrał przy moim biurku największą widownię, jaką widziałem w naszej redakcji. Podejrzewam przy tym, że nikt w tym małym tłumku nie zgodziłby się ze słowami wspomnianego we wstępie Wagnera, jakoby „jeszcze się nie zdarzyło, żeby piłka do siatkówki kogoś zabiła". Z pełną odpowiedzialnością mogę bowiem napisać, że Spike Volleyball sprawiło, że coś umarło w każdym z nas. |CDA|

SPIKE VOLLEYBALL

OCENA **4**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 3
AUDIO 4

+ brak konkurencji
+ ładne menu
+ potrafi być przyjemna...

− ...nim do głosu dojdą tysiące niedoróbek
− przedpotopowa pod względem grafiki
− ogromne problemy z detekcją obiektów
− AI niemal nie istnieje
− patenty na seryjne zdobywanie punktów
− brak licencji i sensu
− mało zawartości
− słaba optymalizacja
− kamera nie nadąża

(*) Określenie wymyślone przez naszą detepowczynię Mimblę.
(**) Najczęściej siatkarze blokują ataki rywala... piersią. Siatkarki też.

PEGI 16

PRODUCENT: NIPPON ICHI SOFTWARE
CENA: 79 ZŁ (PS4), OK. 86 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GRALIŚMY NA: PS4

PLATFORMOWA • LOGICZNA • BAJKI PO JAPOŃSKU

The Liar Princess and the Blind Prince

Wilkiem ślepego prowadził: **Eugeniusz Siekiera**

Tytuł może nie mówi nam wszystkiego, ale bardzo wiele. Mamy ślepego księcia i księżniczkę, która tak naprawdę jest wilczycą (to ci kłamczuszka!). Co więcej, to właśnie owa wilczyca oślepiła księcia, teraz jednak chce pomóc młodzieńcowi odzyskać wzrok, dlatego też w postaci niewinnej dziewoi prowadzi go przez leśne ostępy do chatki wiedźmy, która ma coś zaradzić na zaistniały problem.

Nasze strony nie są z gumy, więc wybaczcie, że przedstawiam skróconą wersję tej bajki. Plansz omawiających zawiłości fabuły jest tu początkowo więcej niż samej rozgrywki. W trakcie pierwszego kwadransa złapałem za pada może trzy razy na dosłownie kilkanaście sekund. Na szczęście im dalej w las – w ten dosłowny i w przenośni – tym zabawy jakby więcej, mniej zaś usypiającego ględzenia japońskiej lektorki (z bólem serca donoszę, że angielskie są jeno napisy, ale można się do tego przyzwyczaić).

Skazany na wilka

Choć bohaterów na pierwszym planie mamy dwóch, **druga z postaci – wzorem kultowego Ico i całkowicie niekultowej Monochromy – jest totalnie bezbronna i zostawiona samopas okazuje się bezradna** jak dziecko we mgle. To ów oślepiony książę, zdany na łaskę i niełaskę wilczycy. Nim tchórzliwy młodzieniec złapie nas za rękę, byśmy mogli przeprowadzić go przez labirynt pułapek, musimy zamienić się w księżniczkę.

Słowa labirynt używam zresztą nieco na wyrost, bo choć dzieło Japończyków to dwuwymiarowy platformer, ewidentnie **skupia się bardziej na opowiedzeniu swojej historii i zobrazowaniu jej poprzez niebanalny styl graficzny niż na samej rozgrywce**. Najlepiej o tym świadczy fakt, że etapy, z którymi mamy problem, można po prostu... pomijać, odczekawszy określony czas na danej planszy. Takie rozwiązania w zręcznościówce to dla mnie nowość.

Zabawa jest dość prosta, a większość wyzwań sprowadza się do tego, by rozprawić się z leśnymi stworami bądź pokonać jakąś przeszkodę terenową, wykorzystując mocno okrojoną listę umiejętności. I tak dla przykładu szpony wilka poradzą sobie z większością przeciwników, zwierzęca forma to również dalszy zasięg skoku i większa waga (a całkiem sporo tu zagadek bazujących na manewrowaniu ciężarem), z kolei księżniczka może pociągać za rozmaite wajchy i zmieści się tam, gdzie nie wlezie oblepiona wilczym futrem.

Zdolny uczeń

Z czasem dochodzą drobne urozmaicenia, na przykład możliwość przekonania księcia, by bez naszej asysty zrobił kilka kroków do przodu lub coś podniósł, gdyż tylko on może taszczyć w rękach jakieś klamoty (co nie ma żadnego logicznego uzasadnienia, ale gmatwa niektóre zagadki, więc nie będę się czepiał), poziom napotkanych przeszkód terenowych również nieznacznie rośnie, nie są to jednak wyzwania, z którymi w mig nie poradziłby sobie weteran Limbo czy innego Braida.

Na uwagę z pewnością zasługuje nietypowa szata graficzna, przywodząca na myśl dziecięce rysunki (wystarczy spojrzeć na projekt wilczycy) bądź ilustracje do książki z bajkami. Celowo zaburzone proporcje i karykaturalne sylwetki niektórych postaci kontrastują ze szczegółowo i pięknie odmalowanymi tłami. To wszystko sprawia, że japońską platformówkę ogląda się z niekłamaną przyjemnością. Nieco gorzej się jej słucha, bo proste, zapętlone melodie, choć w teorii miłe dla ucha, skutecznie studzą zapał do gry, gdy słuchamy ich na kilku poziomach z rzędu przez bite pół godziny. I taka to właśnie jest produkcja. **Niby solidna, ale wszystkiego tu odrobinę za mało.** Jak gdyby zdolny uczeń odrabiał wyjątkowo trudne zadanie domowe, ale w połowie się zniechęcił i rzucił zeszytem w kąt. |CDA|

Książę bez naszej pomocy jest kompletnie bezradny. Trzeba planować za niego każdy krok.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 6

+ stylowa oprawa graficzna
+ pod płaszczykiem rozgrywki kryje ciekawą baśń
+ a i sama rozgrywka ma niezłe momenty

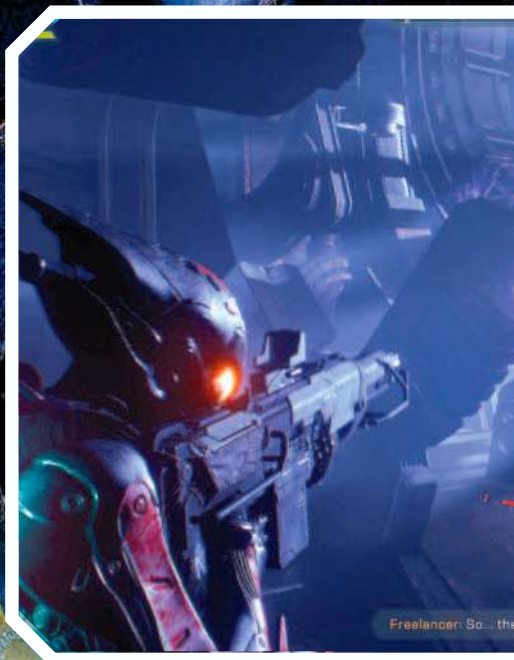
– na początku więcej ględzenia niż grania
– zapętlone melodie zaczynają drażnić
– proste mechanizmy szybko się nudzą

PEGI 16

PRODUCENT: BIOWARE
CENA: 193 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 10, INTEL CORE I5-3570 3,4 GHZ/AMD FX-6350 3,9 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/ RADEON HD 7970

LOOT SHOOTER • PIĘKNY • WYMAGAJĄCY • TO NIE JEST MASS EFFECT



Farmi legendy: **Allor_PL**

To obecnie najgorzej oceniana gra w historii BioWare'u. Przegrywa nie tylko z Inkwizycją, ale nawet z – tfu, tfu – Andromedą! Jako osoba, która dorobiła się już złotego (od klasy przedmiotów, nie malowania) javelina, mam na to tylko jedno wytłumaczenie: za recenzowanie Anthema wzięli się fani Mass Effecta. A to przecież zupełnie różne gry. W dodatku to w Anthema gra mi się lepiej.

Żeby nie było: sam jestem wielkim fanem trylogii ME (i antyfanem tego czegoś, co miało zapoczątkować drugą, a czego imienia nie będę już wypowiadał, bo i tak padło o raz za dużo). Ba, na swoim głównym javelinie z dumą noszę znaczek N7. Na zapasowym zresztą też, choć to się już tak bardzo nie liczy, bo na razie i tak cisnę niemal wyłącznie Śmigacza. Zanim jednak wdam się w szczegóły, kilka słów o tym, o co w najnowszej produkcji BioWare'u chodzi.

Pieśń o kataklizmach

Wcielasz się w młodego freelancera lub freelancerkę. To tacy najemnicy, wyruszający wewnątrz latających pancerzy zwanych javelinami poza mury chroniące ludzkie osady. Cieszą się (freelancerzy, choć mury w sumie też) wielkim szacunkiem, bo prócz tego, że wykonują zlecenia za kasę (i – jeśli wierzyć legendom – kanapki), to przede wszystkim zajmują się zapobieganiem kataklizmom. Świat pełny jest bowiem niebezpieczeństw, a wszystko przez istoty zwane bogami. Przy pomocy Hymnu „źródła czystego stworzenia", oraz „narzędzi" wyglądających jak Żniwiarze (lub ich części tudzież wnętrzności) zaczęli kształtować rzeczywistość wedle własnego uznania. A że najwidoczniej kochali wysokie góry, głębokie doliny, ogromne wodospady i wielkie jaskinie, to **krajobrazy zapierają dech w piersiach**.

Żeby jednak nie było zbyt pięknie, to mieli również słabość do wielkich bestii. Te mniejsze wcale zresztą przyjaźniejsze nie są. Największym problemem jest jednak fakt, że choć Hymn nadal rozbrzmiewa, a świat ewoluuje, to po bogach, którzy go kontrolowali, nie ma już śladu. To przekłada się na wiele niedogodności, od pojawiających się tu i ówdzie negatywnie nastawionych do ludzi olbrzymów, przez nieprzyjemne zjawiska pogodowe, po ryzyko roztrojenia jaźni, podróży po światach alternatywnych czy nieodwracalnej przemiany w kałużę gluta.

Zagmatwane? Cóż, to początek projektu obliczonego na wiele lat. Najważniejsze jednak, że jeśli chcesz poznać historię i legendy, będziesz miał co czytać. A jeśli nie zechcesz, to wpisy w dzienniku są całkowicie opcjonalne, podobnie jak większość przerywników filmowych i konwersacji zenpecami. Bo Anthem to wbrew pozorom (i oczekiwaniom co poniektórych) **sieciowy shooter z lootem**, a nie RPG.

Tak to można walczyć!

W dodatku shooter bardzo dynamiczny, niezależnie od tego, czy porówna się go do Destiny, czy do The Division. Niech cię nie zmylą pierwsze samodzielne kroki w samouczku – to podpucha. Prawdziwe oblicze Anthema poznasz dopiero, gdy kilkanaście sekund później odblokowane zostaną podwójne skoki i uniki. A gdy zyskasz pełną kontrolę nad javelinem... oooo, czegoś takiego jeszcze nie było!

W każdym razie jeśli pominąć Warframe. Zresztą nawet w samym Anthemie **wiele zależy od tego, który z czterech pancerzy wybierzesz**. Na szczęście nawet uniwersalny model klasy Zwiadowca, który kontrolujesz w samouczku, jest wystarczająco zwrotny, by poczuć, o co w tym chodzi. (Po samouczku możesz wybrać sobie inny, a po paru poziomach – dobrać kolejnego, i tak, aż będziesz miał wszystkie cztery). Ba, na dobrą sprawę nawet Sztorm (taki anthemowy mag), mimo iż zazwyczaj unosi się w powietrzu gdzieś z tyłu, siejąc czarami, jest dużo dynamiczniejszy niż dowolna postać ze wspomnianych gier na „D". A gdy wejdziesz do Śmigacza, tutejszego odpowiednika rogala, to już w ogóle klękajcie narody! Ten walczy bowiem przede wszystkim w zwarciu, opierając się – jeśli chodzi o przeżycie – na ekstremalnej mobilności, a nie grubości pancerza czy wytrzymałości tarczy. I ona naprawdę jest ekstremalna!

Combosy rządzą!

Przykłady? A proszę bardzo! W swoim Śmigaczu mam granaty z trucizną, finiszera z błyskawicami, a do tego inskrypcje z bonusami do kombosów oraz pancerza. I gdy już wskoczę w jakąś grupkę wrogów, to w zielonej chmurze widać tylko migające ostrza (jako żywo przypominają pewne legendarne glewie z Warcrafta) i wybuchy, gdy odpalają się combosy. Śmigacz tak szybko przeskakuje pomiędzy padającymi od kilku ciosów wrogami (w większości sam, wystarczy tylko używać ataków), że w praktyce zmienia się w smugę. A gdy jeszcze trafi się na sensowną grupę i można liczyć na wsparcie np. Sztormu, który będzie zamrażał wrogów, zwiększając przy okazji liczbę odpalających się combosów – tak, wtedy czuję się jak jeden z jeźdźców apokalipsy.

Żeby nie było – musiałem pogodzić się z faktem, że na tarczę nie mam co liczyć. Wprawdzie po pewnym czasie sama zaczyna się odnawiać, ale gdy walczę wręcz, nie będę przecież na to czekał. Tym bardziej że pokonani wrogowie rzucają serduszka, które przywracają zdrowie, co w połączeniu z dobrym pancerzem zapewnia wystarczająco dużą szansę na przeżycie, by »

Bardzo dobry loot shooter, ale po BioWare oczekiwałem więcej.

Niektóre miejscówki jako żywo przypominają Mass Effecta...

...nawet niektórzy wrogowie wydają się znajomi, na przykład Banshee, znaczy Fury.

Co dalej?

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, już w maju pojawi pierwszy wielki Kataklizm, w którym będzie można osobiście wziąć udział, choć nie zdradzono jeszcze, na jakiej zasadzie. Nie znaczy to jednak, że do tego czasu trzeba się będzie zadowolić tym, co udostępniono w momencie premiery. Pełny plan zmian, jakie zostaną wprowadzone w ciągu 90 dni od premiery (oficjalnie to pierwszy akt gry, podzielony na trzy fazy) dostępny jest na stronie BioWare'u (bit.ly/2SWbOaK), a wśród najciekawiej brzmiących punktów jest choćby nowy system mistrzowski, czyli rozwoju postaci, które osiągnęły już 30. poziom. Do tego będą także nowe przedmioty, misje legendarne i kolejna Twierdza. A także rankingi i gildie. Brzmi dobrze!

O co chodzi z tym lootem?

Jako że Anthem to loot shooter, kompletowanie ekwipunku jest w nim równie ważne, co samo strzelanie. Do tego jest niezbędne, by móc walczyć na wyższych poziomach. To truizmy, znane dobrze również z MMO. Produkcja BioWare'u ma zresztą z nimi pod tym względem dużo wspólnego. Łącznie ze skrzyniami, które pojawiają się po pokonaniu (niektórych) bossów. Żeby było sprawiedliwie, każdy z graczy ma, rzecz jasna, swój własny loot. Dzięki temu dostajesz itemy odpowiadające twojemu poziomowi oraz pancerzowi, czyli grając np. Śmigaczem, będziesz zbierał sprzęt albo dla niego, albo uniwersalny (choć wyjątki mi się kilka razy zdarzyły).

Problemy były z tym wszystkim tylko takie, że dodatkowe cechy przedmiotów (w grze określane są mianem inskrypcji, a jest to np. bonus do obrażeń zadawanych pistoletami czy skrócenie czasu odnawiania umiejętności) dobierane były początkowo całkiem losowo. I dostawałeś taki na przykład karabin snajperski, który zwiększał liczbę pocisków w magazynkach pistoletów. Na szczęście mniej więcej tydzień po premierze BioWare wprowadziło do tego systemu pierwszą poważną łatkę, dzięki której bonusy dobierane są w taki sposób, by zwiększały albo możliwości tego konkretnego przedmiotu, albo pancerza. Do tego pierwsza zawsze będzie podnosiła zadawane obrażenia lub szanse na przetrwanie (czyli np. wytrzymałość pancerza). Dotyczy to wprawdzie tylko nowego lootu, stary zostaje bez zmian, ale w przeciwnym razie mogłoby się okazać, że trzeba zmienić buildy...

Nierozwiązany zostaje więc już tylko problem z adekwatnością klasy lootu do poziomu wyzwania. Gdy piszę te słowa, na 30. poziomie bardziej opłaca się robić losowe zadania, trwające po 15 minut, niż ruszać do jednej z Twierdz, które potrafią zająć nawet godzinę. Ale to również można szybko poprawić – i biorąc pod uwagę tempo wprowadzania poprawek, wcale bym się nie zdziwił, gdyby w chwili, gdy czytasz te słowa, problem z lootem był już całkiem rozwiązany.

w praktyce trzeba było przejmować się wyłącznie bossami. Zresztą w razie naprawdę dużych problemów mogę użyć ulta, który w Śmigaczu nie tylko znacząco zwiększa obrażenia zadawane wręcz, ale także zapewnia chwilową nieśmiertelność. Super!

Z gąbki?

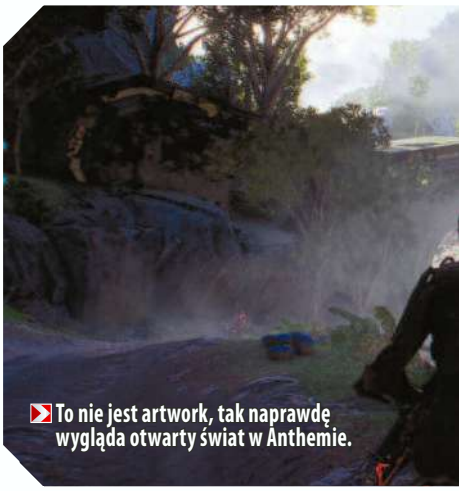
Zupełnie inaczej – w każdym razie z punktu widzenia Śmigacza – wygląda to podczas walki z bossami. Walka w zwarciu z takim na przykład pajęczakiem, wieńcząca pierwszą z Twierdz, to bez odpalonego ulta samobójstwo. Ale jest jeszcze **broń palna, dostępna dla wszystkich pancerzy – bardzo satysfakcjonująca**, niezależnie od tego, czy wybrałeś pistolet, strzelbę, czy snajperkę. A także umiejętności zasięgowe. Jedyny problem to dużo większe wymagania odnośnie do orientacji w otoczeniu, bo bossowie mają do dyspozycji nie tylko własne ataki, ale również addy, z którymi trzeba się liczyć. I to nie tylko dlatego, że są najlepszym źródłem magazynków i serduszek. Jeśli za długo będziesz je ignorował, w końcu będzie ich tyle, że się po tobie i twojej grupie po prostu przejadą.

Żeby nie było: podnoszenie ciężko rannych jak najbardziej w Anthemie funkcjonuje. Podobnie jak respawn, choć ten podczas walki z bossami dostępny jest wyłącznie, gdy zginą już wszyscy gracze (i tak, wiąże się z koniecznością zaczęcia starcia od zera). Brak za to dedykowanych healerów, ale być może to kwestia znalezienia przedmiotów z odpowiednimi inskrypcjami, bo np. takie uzupełniające tarcze czy własny poziom życia już widziałem. Osobna (i dość kontrowersyjna) kwestia to wytrzymałość wrogów. Jeśli masz wrażenie, że są jak z gąbki, bo przyjmują na klatę trzy wagony ołowiu i nic, to masz problem – ze zbyt niskim DPS-em. Pierwszy raz doświadczyłem tego jednak dopiero na poziomie 30., gdy włączyłem trudność mistrzowską, ledwo przekroczywszy zalecane dla niej 400 punktów ekwipunku. 50 punktów później już takich problemów nie miałem. Także wcześniej, przed trzydziestką, do pokonania większości przeciwników (na hardzie, poziomy mistrzowskie – trzy – dostępne są od 30.) wystarcza po kilka ciosów bądź kulek.

A gdzie RPG?

Jak już wspomniałem, Anthem to loot shooter, a nie RPG. Dlatego nie powinno nikogo dziwić, że tworzenie postaci ogranicza się do wybrania głosu (męski lub żeński). Twarz i figura są jedne, zaś jako imię zostanie użyta twoja ksywka z serwisu EA. Ciekawostka: od erpegowych korzeni BioWare odcięło się tak bardzo, że nie pomyślano o dodaniu ekranu ze statami po-

Broń palna jest zbędna? Poczekaj aż znajdziesz taką, co przyzywa błyskawice! I to co trzeci pocisk!


To nie jest artwork, tak naprawdę wygląda otwarty świat w Anthemie.

Allor w swoim żywiole, a nawet dwóch. I tak, Allor jest kobietą, a w każdym razie tak wygląda jego javelin.

staci. Po uwagach od graczy jest już na szczęście w planach, bo przydałby się do maksowania statów pod w endgame. Mniej normalne jest natomiast to, z jaką dbałością o szczegóły przygotowano postacie, z którymi spotkasz się w Forcie Tarsis (czyli na obecnym etapie – w głównej bazie wypadowej). Oczywiście nie wszystkie, ale w co najmniej kilku przypadkach można się zapoznać z fajnymi, bardzo dobrze opowiedzianymi historiami. Tak dobrze, że **w jednym ze sklepów chciałem kupić coś za złoto tylko dlatego, że urzekły mnie perypetie handlarki**. W strzelance! Żeby nie było – pominąć można nawet większość konwersacji związanych z głównym wątkiem fabularnym. Jeśli jednak znasz angielski, trudno nie docenić aktorów podkładających głos. Nawet jeśli twoje decyzje mają w praktyce jeszcze mniejsze znacznie, niż w A... a, miałem tego nie wymawiać.

Dałbym dychę!

Ale nie dam, bo choć **walka jest świetna**, co bardzo dobrze wróży na przyszłość, Anthem jeszcze doskonały nie jest. Po pierwsze, to nie Mass Effect... Dobra, żartuję tylko. **Problemem Anthema jest jego długość.** Najpóźniej po osiągnięciu 30. poziomu (ale fabułę można bez problemu zakończyć przed 25.) zostaje bowiem w zasadzie wyłącznie zbieranie lootu w generowanych losowo ekspedycjach (składają się z kilku fragmentów losowanych z puli kilkudziesięciu – większość znam już na pamięć) oraz farmienie twierdz (za każdym razem takich samych, więc tak, znam je już na pamięć). I choć na razie nadal świetnie się w niej bawię (powtórzę się, ale walka to mistrzostwo!), gra w Anthema przypomina mi obecnie pierwszego Mass Effecta – który urywa się w momencie, gdy Shepard zostaje Widmem. Jest świetnie, już nie mogę się doczekać dalszej części opowieści, a tu na ekran wjeżdża „ciąg dalszy nastąpi".

Grrr!

BioWare obiecuje wprawdzie, że już niedługo sytuacja się poprawi (o czym w ramce), ale ocena dotyczy tego, co jest tu i teraz, a nie planów. I dlatego mimo świetnych ocen cząstkowych ta główna to „tylko" ósemka – i to bez znaczka „Polecamy", choć jeśli lubisz shootery bez PvP, to Anthem i tak jest obecnie najlepszym. CDA

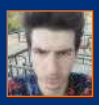
Ale czy mi pójdzie?

Anthem zazwyczaj wygląda świetnie, a często wręcz zjawiskowo. Ma to jednak przełożenie na wymagania sprzętowe. I na fakt, że grając na konsolach, można liczyć na maksymalnie 30 fps-ów, ze spadkami przy większych rozpierduchach. W tytule, którego największą zaletą jest niezwykle dynamiczna walka, to tak sobie. Co ciekawe, nieco większą płynność osiągają konsole Sony niż Microsoftu, i dzieje się to (a w każdym razie działo w momencie premiery), nawet jeśli masz Xboksa One X.

Jeśli chcesz się w pełni cieszyć Anthemem, niezbędne będzie 60 fps-ów – a więc i pecet. Jak mocny? Zła wiadomość jest taka, że bez karty graficznej z obecnej średniej półki (czyli przynajmniej GTX 1660 Ti) o 60 fps-ów na Ultra będzie trudno. Nawet w Full HD. Najwyższe detale dają zresztą w kość nawet high-endowi, choć GeForce RTX 2080 Ti w 4K i tak te 60 fps-ów zapewnia. Że to absurd? Dobra wiadomość jest taka, że wysokie detale wcale dużo gorsze nie są, podobnie jak średnie, odpowiadające temu, co widać na konsolach. A na ekranie jest wtedy o około 50% więcej fps-ów niż na Ultra. W praktyce tragedii więc nie ma, choć trudno nie odnieść wrażenia, że Anthem tworzony był już z myślą o kolejnej generacji konsol, bo dopiero na nich będzie go można w pełni docenić – w każdym razie o ile nie masz peceta.

OkiemPapkina

OCENA 7+



Spór, który położył się cieniem na premierze Anthema, dotyka kwestii fundamentalnej: jak definiować cRPG? Nakreślenie granic pojęcia wydaje mi się tym potrzebniejsze, że w ubiegłym roku na poważnie rozważaliśmy rolplejowość Assassin's Creed Odyssey. Erpegi to dziś taktyczne bitewniaki w rodzaju The Banner Sagi, kooperacyjne gry akcji pokroju Monster Hunter World i przygodówkopodobne Call of Cthulhu. I retrojapoński Octopath Traveler, i nowojapońskie Ni no Kuni II, i izometryczne Pillars of Eternity II, i pierwszoosobowe Kingdom Come. Oraz, na swój własny sposób: Anthem. Życzliwie przypomnę, że Gary Gygax, twórca podręczników Dungeons & Dragons, zdefiniował gatunek następującymi słowami: „esencją gier role-playing jest fakt, że stanowią grupowe, kooperacyjne doświadczenie"... Wypisz, wymaluj: budowana wokół „grupowych, kooperacyjnych doświadczeń" produkcja Kanadyjczyków.

Oceniając tytuł, wielu kolegów po piórze popełniło w moim odczuciu pomyłkę, chcąc ujrzeć w nim bardzo określony typ gry. Dostaliśmy dalekiego od tradycji, ale widowiskowego loot shootera z ciekawym sposobem opowiadania historii. Anthem, choć nie jest tak głupi jak The Division czy Destiny, pozwala nam fabułę radośnie zignorować, zlekceważyć nagrania, notatki i enpeców. Weterani KotOR-a i Jade Empire dostaną opowieść, w którą mogą się zaangazować emocjonalnie, a cała reszta: grzechu wart symulator Iron Mana. Gdyby tylko nieco go rozbudować (co się przecież z czasem wydarzy) – ocena pewnie byłaby jeszcze wyższa.

PvE i PvP

W skrócie – PvP (czyli walki przeciw innym graczom) brak. Jak dotąd nie ma go też w planach. Zostaje więc wyłącznie PvE, za to do wyboru albo w grupie, albo solo. To świetna decyzja, bo odpadają problemy ze zbalansowaniem postaci. I po odpaleniu ulta możesz się poczuć jak nieśmiertelny (przez kilkanaście sekund) bóg. No, prawie – bo bogów w Anthemie brak, a gracze są. Na tyle wielu, że nawet idąc na randoma, na skompletowanie grupy czeka się góra kilkanaście sekund. Rzecz jasna można grać ze znajomymi, a obcymi jedynie uzupełniać braki. Gra radzi sobie bezproblemowo z dołączeniem nowych graczy w trakcie misji, ba, możesz się do tego zgłosić na ochotnika, co wcale nie jest głupim pomysłem. Istnieje wprawdzie ryzyko trafienia na całkowitych noobów, ale zdarzyło mi się to ze dwa razy. Za to jako pomocnik dostajesz dodatkowe XP-ki, możesz też trafić do grupy, która jest już przy ostatnim bossie, więc dostajesz loot niemalże za darmo. A choć to walka jest w Anthemie najlepsza, to masterworkiem za pięć minut grania nie pogardzę. Dodatkowo dostępny jest tryb prywatny, w którym nikt obcy do grupy nie dołączy. Ani do ciebie, jeśli wolisz solo. Fabułę da się tak poznać, ale mimo to nie polecam, bo nie dość, że znacząco spadnie widowiskowość starć, to jeszcze w razie problemów nie będzie miał ciebie kto wskrzesić. Serio, lepiej już chodzić z randomami, zwłaszcza że w jakichś 90% rozegranych przeze mnie gier większość wiedziała co robić. I nawet jeśli z jakimś bossem były problemy, to po paru wipe'ach i tak dawaliśmy radę.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 10

AUDIO 9

- + genialna walka
- + wygląd
- + genialna walka
- + duże możliwości dostosowania javelinów
- + genialna walka
- + bezproblemowa współpraca postaci na różnych poziomach
- + wspominałem już, że walka jest genialna?
- + duży otwarty świat...
- – ...tyle że na razie nie za bardzo jest co w nim robić
- – niewiele typów wrogów
- – tylko trzy Twierdze
- – brak podglądu statów
- – obecnie kończy się w momencie, gdy akcja dopiero się rozkręciła

PEGI ?

PRODUCENT: TINDALOS INTERACTIVE
CENA: 169 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: 1 NA 1, 2 NA 2

PC: WIN 7/8/10 (64-BITOWY), INTEL CORE I5-3450 3,1 GHZ/AMD FX-6300 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7870

WARHAMMER 40K • RTS

BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA II

Korzy się przed Imperatorem: **Komisarz DaeL**

850 lat czekał Abaddon Profanator, Mistrz Wojny Chaosu, by pomścić swą porażkę w Dwunastej Czarnej Krucjacie. Trzy lata czekał Lord Czytelnik, by znów dać mu łupnia. Obydwaj będą zadowoleni.

Odpalenie Battlefleet Gothic: Armada II było jak powrót do domu. Wprawdzie dom ten najechany został przez piekielne hordy, które w perwersyjny sposób czynią każdą ludzką emocję źródłem cierpienia. Wprawdzie miliardy ludzkich istnień giną nieopłakiwane. Wprawdzie grasują tu obce, zdeprawowane rasy, które gardzą ludzkością. Ale mimo tego powrót na stare śmieci był bardzo miły.

Sentyment jest chyba zrozumiały. Pierwsza część Battlefleet Gothic: Armada była nie tylko niespodziewanie dobrą adaptacją osadzonej w świecie Warhammera 40K planszówki, ale po prostu fantastyczną grą strategiczną z wyjątkowo wciągającą fabułą. Zapowiedzi, że sequel przebije wszystko, co widzieliśmy do tej pory, brzmiały obiecująco.

Cała planeta pękła, zanim pękła Gwardia

Tym bardziej że **powrócił nasz stary znajomy, lord admirał Spire**. Wybitny dowódca, w którego wcielaliśmy się w pierwszej części gry, zaginął w Osnowie na osiem stuleci. I być może kogoś zdziwiłby jego nagły come back, gdyby nie dwa fakty. Po pierwsze wszyscy wiedzą, że ta cała Osnowa, przez którą podróżują sobie okręty Imperium, to jak najbardziej dosłowne Piekło. Po drugie właśnie trwa koniec świata, więc nikt nie będzie na nagłe pojawienie się lorda admirała wybrzydzać. Wszystkie ręce na pokład!

A pierwszym światem, który się skończył, jest Cadia, co obserwujemy w fantastycznym prologu pełniącym jednocześnie funkcję samouczka. Mimo ogromnych wysiłków Gwardii, Marynarki Wojennej oraz kosmicznych marines (a także knowań tech-kapłanów) jedna z czarnych fortec Abaddona uderza w planetę, w ułamku sekundy doszczętnie ją niszcząc. Kluczowy dla Imperium Człowieka świat ginie. Siły ludzkości są w rozsypce, bogowie Chaosu wyciągają swe nieforemne łapska po całe segmentum Galaktyki, na domiar złego po okolicy grasują liczne rasy xenos – w tym tajemniczy Nekroni oraz żarłoczni Tyranidzi.

Imperator chroni!

W kampanii Imperium pierwszym celem gracza jest więc ogarnięcie całego tego bałaganu. Co ciekawe, tym razem pod komendą admirała Spire znajdą się również siły Adeptus Mechanicus oraz kosmicznych marines, co pozwoli nam budować niewidziane wcześniej jednostki. Ba, w niektórych misjach (jak we wspomnianym wcześniej prologu) pokierujemy okrętami specjalnymi, takimi jak na przykład Falanga – latająca forteca Imperialnych Pięści niewiele ustępująca wielkością i mocą Gwieździe Śmierci.

Ta sama świetna zabawa, ale w jeszcze większej skali.

To jednak nie koniec zmian, bo cała **kampania jest zorganizowana inaczej niż w części pierwszej i pozostawia graczowi o wiele więcej swobody**. Na mapie strategicznej, pośród pożogi wojennej, trzeba więc będzie nie tylko konstruować flotę, ale także zdobywać surowce, rozbudowywać infrastrukturę i obronę poszczególnych systemów planetarnych. Brak tu

Salwa z całej burty makrobaterii w pozbawionego tarczy przeciwnika rozwiewa wszystkie wątpliwości.

Wielki tonaż okrętów nie zawsze jest jedyną receptą na zwycięstwo. W niektórych bitwach wystarczą małe jednostki, zdolne zająć punkty strategiczne.

Filozoficzny dylemat zderzenia niepowstrzymanej siły i nienaruszalnego obiektu, czyli starcie Falangi z Fortecą Czarnego Kamienia.

może głębi znanej z gier 4X, ale zarządzanie flotami i systemami też potrafi dostarczyć emocji, zwłaszcza gdy zaczyna się zabawa w kotka i myszkę z silniejszymi flotami przeciwników.

Jeśli ktoś zechce popełnić największą herezję, czyli zagrać w którąś z pozostałych kampanii (tj. pokierować Nekronami lub Tyranidami), to przekona się o dwóch rzeczach. Po pierwsze – każda z kampanii zajmie nam ok. 40 godzin. Po drugie – fabuła we wszystkich trzech przypadkach jest równie wciągająca. Korci mnie, aby zdradzić kilka szczegółów, ale nie godzi się tak spoilować. O ile pierwsza część gry toczyła się podczas XII Czarnej Krucjaty, a więc w epoce, której historię fani Warhammera 40K dobrze znali z innych źródeł, o tyle sequel opowiada o wydarzeniach najnowszych. Niech więc wystarczy stwierdzenie, że **zobaczymy parę zwrotów akcji i że opowieść jest zrozumiała również dla ludzi, którzy nie zaznali wcześniej światła Imperatora**. Moje uznanie dla scenarzystów. W tym dla ich pomysłu przedstawienia kampanii Tyranidów. BGA2 unika znanej ze StarCrafta pułapki antropomorfizacji potwornego Roju. Tyranidzi pozostają tajemniczymi monstrami, a przerywniki fabularne w ich kampanii obserwujemy z perspektywy ofiar Roju.

Nie wiem tylko, jacy bogowie Chaosu (podejrzewam Slaanesha) podkusili grafików z Tindalos Interactive do prób animowania twarzy w filmowych przerywnikach. Pierwsza część gry nie lękała się pokazać nam statycznych obrazków perorujących postaci. W sequelu ktoś – na tych samych statycznych obrazkach – użył photoshopowego narzędzia do smużenia. Nie przypomina to normalnej mimiki, wygląda raczej, jakby facjaty się postaciom rozpływały. Paskudztwo.

W ponurym mroku odległej przyszłości eksplozje są kolorowe

Jest to tym dziwniejsze, że do oprawy graficznej w samej grze naprawdę nie można mieć zastrzeżeń. **Okręty są bogate w detale, a eksplozje i efekty świetlne obezwładniają swym pięknem.** I wyciskają z karty graficznej siódme poty. Przy sporej liczbie jednostek (a bitwy bywają dwa razy większe niż w „jedynce") i przy chmarach latających pocisków, myśliwców czy odłamków próba przyspieszenia czasu gry kończy się czkawką. Ale kto by przyspieszał czas gry? Toż przeważająca część rozgrywki toczyć się będzie w zwolnionym tempie. Niby większość okrętów jest gigantyczna i powolna, ale ze względu na konieczność wykorzystywania masy zdolności specjalnych i ciągłego korygowania kursu (tak, aby w użytku była jak największa część broni), ręce będziemy mieć pełne roboty.

I chyba właśnie w ruchach majestatycznych kosmicznych kolosów ukryte jest prawdziwe piękno gry. Bo oferuje ona coś więcej niż tylko cudowną grafikę i pompatyczną muzykę. Daje radość z wykonania skomplikowanego manewru, ulgę ucieczki, triumf flankowania albo abordażu. W jednej chwili nasz okręt może być ścigany przez wroga, ale niech tylko odbudują się tarcze i dopalacze, a sytuacja się odwraca. Zwrot o 90 stopni odsłania lewą burtę, która zalewa

Strategiczna mapa kampanii też dostarcza emocji. Liczba flot jest ograniczona, a bronić trzeba wielu systemów naraz.

Nekroni to starożytna rasa istot nieorganicznych i nieśmiertelnych. A siła ich floty jest niesamowita.

Wielkie przebudzenie

Akcja BGA2 toczy się podczas najgorętszego okresu w historii galaktyki – od przynajmniej 10 tysięcy lat. Siły Chaosu przypuszczają frontalny atak, Tyranidzi i Orki pustoszą kolejne systemy, budzą się z trwającego dziesiątki tysięcy lat snu Nekroni, Eldarzy wskrzeszają jednego ze swych bogów, a ze stanu pół-śmierci powstaje „syn" Imperatora – prymarcha Roboute Guilliman. Wydarzenia prezentowane w grze są jednym z elementów układanki, która zbuduje zupełnie nowy obraz galaktyki Warhammera 40K.

wroga ogniem ze świeżo przeładowanych makrobaterii. Kolejny zwrot ustawia nas naprzeciw wrogiej flotylli. Salwa melta torped rozbija się na dziobach, wywołując pożary. A wtedy już tylko wóz albo przewóz. Cała naprzód i taranujemy wroga. Z kurczowo zaciśniętą na myszce dłonią, wsłuchując się w huk płomieni silników, wyczekując na charakterystyczny, ogłuszający zgrzyt metalu w momencie zderzenia. I niech ktoś powie, że gry wideo nie są sztuką!

Krew dla Boga Krwi, czaszki dla Tronu Czaszek

Wiadomo jednak, że odkąd zdrajca Horus zranił Imperatora, nic nie jest doskonałe. Tak samo jest z BGA2. Tech-kapłani z Marsa chyba za mało okadzili płytki krzemowe, albo nie dość się naśpiewali nad procesorami, bo **sztuczna inteligencja rozczarowuje**. Na średnim poziomie trudności okręty wroga reagują na pułapkę z plazmową bombą albo działem nova z dziwną apatią. Owszem, spróbują wydostać się z jej zasięgu, ale żeby dokonać szybkiego zwrotu albo dać całą wstecz – to już dla nich trud zbyt wielki. Na wysokim poziomie trudności może i podejmą jakieś radykalniejsze kroki, ale gdy już ustawimy takich pułapek kilka, popadną w to samo zrezygnowanie. Próżno też spodziewać się po AI wyrafinowanych taktyk. Wrogie floty na ogół będą trzymały się tego, w czym są dobre (Eldarowie atakują z doskoku, Chaos zmiękcza wrogów z dystansu itd.), i nigdy nas nie zaskoczą.

Poszukujący wyzwania mogą spróbować gry z żywym przeciwnikiem. Tym bardziej że dopiero tutaj gra odsłania przed nami swoje pełne bogactwo. Możemy zagrać jedną z 12 różnych flot. Prawomyślni mogą kierować Imperialną Marynarką Wojenną, Adeptus Astartes albo Adeptus Mechanicus. Podli heretycy – siłami Chaosu. Miłośnicy elfów – Eldarami ze Światostatków, Eldarami korsarzami albo Drukhari. Dla nieumarłych terminatorów są Nekroni, dla prowadzących konsumpcjonistyczny tryb życia – Tyranidzi. Do tego dochodzą Orkowie i dwie różne floty T'au.

Wciąga i dostarcza gimnastyki dla zwojów mózgowych.

Zapewne zastanawiasz się, Lordzie Czytelniku, jak udało się zachować równowagę przy takim ogromie dostępnych frakcji. Otóż odpowiedź jest bardzo prosta. Nie udało się. Kluczową dla zwycięstwa w walce sieciowej decyzję należy podjąć na samym początku. **Albo bierzemy Nekronów, albo będziemy się musieli naprawdę solidnie napocić.**

Nie znaczy to jednak, że należy ten tryb zabawy zupełnie pogrzebać. Tindalos Interactive zapowiada zarówno patche balansujące, jak i wprowadzenie nowego trybu gry sieciowej, w którym dostaniemy w nasze utrudzone imperialne ręce tak gigantyczne okręty jak Falanga oraz Honor Macragge. Trzymam za słowo, bo dotychczas studio to nie słynęło z długiego i rzetelnego wspierania swoich gier.

A jednak w ostatecznym rozrachunku wszystkie niedoskonałości bledną wobec światła imperialnej prawdy. Battlefleet Gothic: Armada II to gra oferująca nam tę samą zabawę, co część pierwsza. Ale w jeszcze większej, „epickiej" skali. Wciąga, dostarcza gimnastyki dla zwojów mózgowych i zwyczajnej frajdy. W takiej sytuacji narzekać byłoby największą herezją. |CDA|

BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA II

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

+ zajmująca fabuła
+ dziesiątki godzin kosmicznej rozwałki
+ realistyczne pożeranie okrętów przez Tyranidów
+ ponad 120 godzin zabawy w singlu

– brak polskiego tłumaczenia
– źle zbalansowany i niekompletny multiplayer
– idiotyczne animacje twarzy w przerywnikach

PEGI ?

PRODUCENT: EASTSHADE STUDIOS
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-750/AMD PHENOM II X4-945, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 560 TI/RADEON HD 6950

EKSPLORACYJNA • PRZYGODOWA • MALOWANIE

EASTSHADE

Zdziera pędzle i zelówki: **enki**

Do ogrywania tego tytułu przygotowywałem się przez całą moją karierę w CD-Action. Oto, nareszcie, znalazłem grę o robieniu screenshotów.

Produkcję Eastshade Studios łatwo na pierwszy rzut oka pomylić z erpegiem, zwłaszcza jeżeli bliskie ci są piesze wędrówki po Vvardenfell. Nie wiem, czy **głęboko Morrowindowy klimat, który sączy się z pierwszych minut** (podróż statkiem, miejscowość przywołująca wspomnienia z Seyda Neen), był zamierzony przez twórców, czy to tylko zbieg okoliczności. Szybko jednak okazuje się, że tempo rozgrywki zamiast stale rosnąć usadawia się wygodnie w dolnej części skali, a skrót „RPG" można grze przypisać, co najwyżej rozwijając go jako „raczej przygodówka".

Renoir!

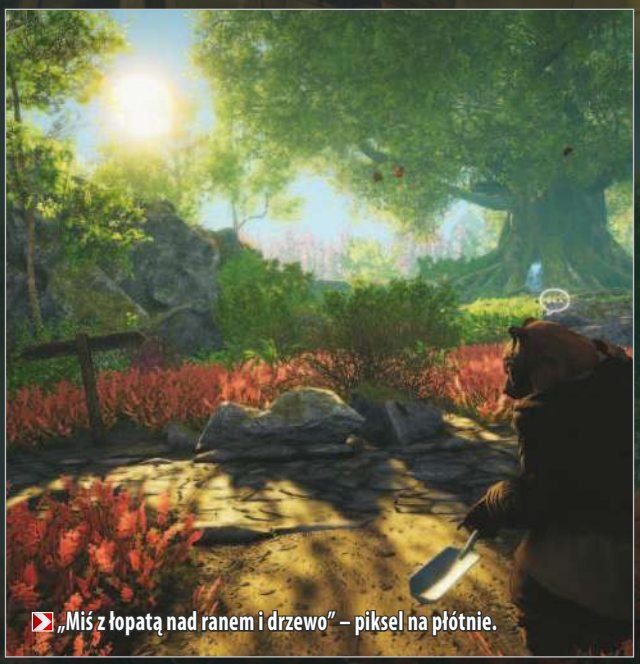
Wcielamy się w malarza, który przybywa do tytułowej krainy, aby spełnić ostatnie życzenie matki – namalować cztery obrazy przedstawiające jej ulubione miejsca. Aby dostać się do wszystkich, spędzimy około ośmiu godzin na pieszym zwiedzaniu Eastshade, poznawaniu jego mieszkańców i – w faktycznie erpegowym duchu – wykonywaniu zleconych przez nich zadań. Od razu zaznaczam jednak, że choć ludność (lub fauna – trudno orzec, bo mamy do czynienia z chodzącymi na dwóch nogach zwierzętami o ludzkich głosach) jest barwna i różnorodna, nad wyspą nie wisi żadna wielka tajemnica do rozwiązania, scenariusz nie przewiduje wybuchowych zwrotów akcji, a questy zazwyczaj zamiast makówką wymagają ruszenia się z miejsca na miejsce. Czasem trzeba coś namalować.

Wyciągnąć z kieszeni sztalugę i pędzle można w każdej chwili – i w zasadzie co krok jest po temu jakaś okazja, bo też **developerzy postarali się, by świat był tak, nomen omen, malowniczy, jak tylko się da**. Żywa zieleń lasu, majestatyczne cuda natury, rozległe pejzaże. Tu morze, tam góry, po lewej kamienny mostek nad potokiem, po prawej klify upstrzone wiatrakami. A jakby tego było mało, wszystko zmienia swój wyraz wraz z wędrującymi cieniami w zależności od pory dnia, którego kulminacyjnym momentem, co do minuty w południe, jest zaćmienie słońca przez stale wiszący nad głowami mieszkańców tego świata księżyc. W zasadzie można by było patrzeć na to w zachwycie bez końca, gdyby nie kilka problemów.

Van Gogh!

Pierwszym, wpisanym w mechanizmy rozgrywki, jest konieczność zaopatrzenia się w płótno. Fakt ten znów nadaje grze drobny, craftingowy posmak erpega, bo też wystarczy podebrać mieszkańcom walające się wokół deski i tkaninę, by móc sobie taki obciągnięty, za przeproszeniem, blejtram spreparować. Ten „problem" zapisuję w cudzysłowie, bo wzbogaca rozgrywkę – nawet jeżeli chwilami

z artysty robi z nas kleptomana. Drugim, dużo poważniejszym, jest to, co zajawiłem we wstępie – niby wcielamy się w malarza, ale sam **proces przelewania krajobrazu na płótno sprowadza się do zaznaczenia kadru i wduszenia jednego klawisza**. „Obraz" maluje się sam. I wielka szkoda, bo dużo chętniej wsiąkłbym w rolę tak nietypowego bohatera, gdybym miał chociażby na wpół pozorny wybór stylu malarskiego czy możliwości „wyszurania" dzieła kursorem myszy.



„Miś z łopatą nad ranem i drzewo" – piksel na płótnie.

Trzecim problemem jest mało wydajny sposób, w jaki developerzy zaprzęgli do pracy silnik Unity. Przy długich truchtach (lub wycieczkach rowerowych – w jednoślad radzę się zresztą zaopatrzyć jak najszybciej) doczytywanie terenu sprawia, że animacja potrafi solidnie chrupać. Miejscami miałem wrażenie, że ktoś siedzi mi nad uchem i wcina płatki.

Matejko!

Wszystko to jednak da radę wybaczyć, o ile gracz przystąpi do zabawy z chęcią odbycia lekkiej, nieco leniwej przygody w objęciach pięknej, nieco fantastycznej przyrody. Bez wielkich uniesień, bez powodów do gniewu. Czysty relaks. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ nietypowy pomysł na rozgrywkę
+ bardzo ładna
+ relaksująca

– niespecjalnie wciągająca fabułka
– zbyt prosty „system" malowania
– taka sobie optymalizacja

PEGI 7

PRODUCENT: CODEMASTERS
CENA: 170 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: TABLICE WYNIKÓW

GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3 2130/AMD FX4300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 650 TI/RADEON HD 7750

SYMULACJA • RAJDÓWKA • JEST POLSKA!

DIRT RALLY 2.0

Znów żre żwir: **gem**

Długą, długą drogę przybyło Codemasters, by wrócić do podstaw. Brytyjscy specjaliści od motosportów, którzy w ostatnich latach zajmowali się robieniem wszystkiego dla wszystkich, znów tworzą swoje gry tak, jak powinni – dla fanów i funu.

I nie ukrywam, że bardzo mnie to cieszy. Z Codies znamy się przecież od Grand Prix Simulatora oraz Jet Bike Simulatora z C64, a od ToCA Race Driver i naturalnie Colina McRae Rally to już w ogóle jesteśmy normalnie BFF. Nie było mi więc łatwo patrzeć, jak firma, która swego czasu nie tylko dominowała w gatunku wyścigów, ale także była w stanie finansować „zabójcę WoW-a" – Lord of the Rings Online – w ostatniej dekadzie tak bardzo się skurczyła i zdołowała. Lista nietrafionych inwestycji Codies jest jednak długa i mieszczą się na niej m.in. Archlord, Rise of the Argonauts, Turning Point: Fall of Liberty, Bodycount czy zupełnie niedawne Overlord: Fellowship of Evil i Onrush (pamiętacie jeszcze te „wyścigi bez mety"?). Ja sam przyznam, że od kiedy w Dirtach zaczęły panoszyć się gymkhana i hoonigan, jedyną marką Codemasters, w którą jeszcze wierzyłem, była licencjonowana F1.

Ewolucja rewolucji

A jednak zdołali mnie zaskoczyć. Jakoś trzy lata temu bez trąb i werbli odbyła się wczesnodostępowa premiera Dirt Rally – skromnego w skali i budżecie projektu napędzanego nostalgią za czasami dominacji w rajdówkach. Okazał się wszystkim tym, czego brakowało mi w ostatnich Dirtach – bezkompromisową zręcznościową symulacją samochodu rajdowego wymagającą nie tylko ogromnej precyzji w kierowaniu pojazdem w terenie, który trudno pokonać pieszo, ale także uczącą, że mistrza czynią pokora i cierpliwość. W zamian za tę nietypowo dla gier podbitą trudność oferowała coś, czego już dawno nie doświadczyłem w grach wyścigowych – radość i satysfakcję z jazdy. I to nie tylko ze zwycięstw, bo o te było trudno, lecz również docierania do mety we w miarę jednym kawałku. Pal sześć klasyfikację! Ja żyję! Otwierać szampana!

Dirt Rally 2.0 stanowi naturalne, ewolucyjne rozwinięcie formuły tamtej niespodzianki. Nie próbuje jednak iść na łatwiznę i dać jeszcze więcej wszystkiego, lecz znów stawia na jakościowe wyrafinowanie kolejnych elementów rozgrywki. Przede wszystkim oferuje zupełnie nowe sterowanie padem, które nieco łagodzi wcześniejszy rygor i nie wymaga odkręcania kół po skręcie, przez co nieco trudniej stracić kontrolę nad poślizgiem. Nie zrozumcie mnie źle – **model jazdy jest jeszcze bardziej symulacyjny niż wcześniej, tyle że łatwiej się nim cieszyć**. Pojawiła się też funkcja degeneracji trasy wskutek wcześniejszych przejazdów, przez co rzekomo łatwiej ześliznąć się tam, gdzie ześlizgiwali się inni. Nowe są także warunki pogodowe – w tym deszcz słaby i mocny, co też w sumie uzasadnia obecność opon różnej twardości (a nawet decyzję, czy wozić zapas jednego, dwóch, czy żadnego koła, bo każde z nich swoje waży).

Pakiecik nowości

Jest też nowy w serii Dirt Rally aspekt zarządzania zespołem – w tym szkolenia pilota i inżynierów pod kątem napraw polowych czy strojenia samochodu, które dodatkowo zjadają zarabiane kredyty. Niemniej sam pakiet rzeczywiście może zdawać się skromny: samochodów rajdowych i rallycrossowych jest wprawdzie z 50 – od klasyków po współczesne – ale rajdy odbywają się w sześciu ledwie sceneriach (Argentyna, Australia, Nowa Zelandia, Polska (!), Hiszpania, USA – więc zero śniegu). Nie ma też znanego z Dirta 4 systemu Your Stage, który proceduralnie generował kolejne trasy, więc siłą rzeczy liczba OS-ów jest łatwo policzalna. Podobnie wygląda kwestia torów rallycrossowych, bo Dirt Rally 2.0 ma wprawdzie licencję FIA na nie i da się rajdować w kupie w Belgii, Kanadzie, Anglii, Francji, Norwegii, Portugalii, Szwecji... ale już nie w ZEA, RPA czy na Łotwie.

Nowy Dirt to gra nieprzystępna... i niezrównana.

Skromnie jest także w menu. Do wyboru jest Mój Zespół, czyli kariery w obu kategoriach plus dodatkowo nagradzane Wyzwania Dnia i Tygodnia. Drugą dużą kategorią jest Gra Swobodna z wydzielonymi Rajdami Historycznymi, nowymi w grze Próbami Czasowymi (identyczne warunki dla wszystkich, wszyscy lądują na tablicy wyników) i naturalnie możliwością stworzenia własnej imprezy. **Oprawa graficzna całości jest niezła, ale widać czasami, że silnik EGO pochodzi sprzed dekady.** Ponadto Dirt Rally 2.0 spięty jest na stałe z RaceNetem, a ten po premierze nie był zbyt stabilny. Naprawdę **znakomita pozostaje natomiast oprawa dźwiękowa**, i to zarówno w kwestii ryków i stuków na trasie, jak i polskiego pilota, który po nieznacznym

Silnik EGO wciąż daje radę, ale gdyby to był Forzatech... ;)

Na średnim poziomie trudności AI jest za łatwa.

Ciemno, mokro i do mety daleko.

opóźnieniu pilotażu (da się to zrobić w opcjach) pewnie prowadzi przez OS-y.

Najlepsza aż do DR 3.0

W sumie więc Dirt Rally 2.0 ponownie nie jest grą dla wszystkich, a nawet nie na każdy wieczór. To gra, którą należy dawkować i odpoczywać od niej. Ale jednocześnie to gra, w której w jednej chwili siadasz z padem przed telewizorem, a w następnej pędzisz wąskim leśnym traktem w ledwie kontrolowanej blaszanej puszce. Z paniczną świadomością, że przed katastrofą chronią cię tylko snop świateł wyrywający z mroku pnie mijanych drzew oraz niekończący się monolog pilota, w którym jak refren powtarzają się słowa „nie tnij". I choć tak naprawdę nic ci nie grozi, to napięcie mięśni karku i adrenalina w żyłach świadczą, że mózg tak nie uważa. Przez to też mam nadzieję, że Codemasters, podobnie jak jego Dirt Rally 2.0, nadal będzie koncentrować się na tym, w czym jest dobre, i powrót do podstaw oznacza także powrót do mistrzowskiej formy. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 7

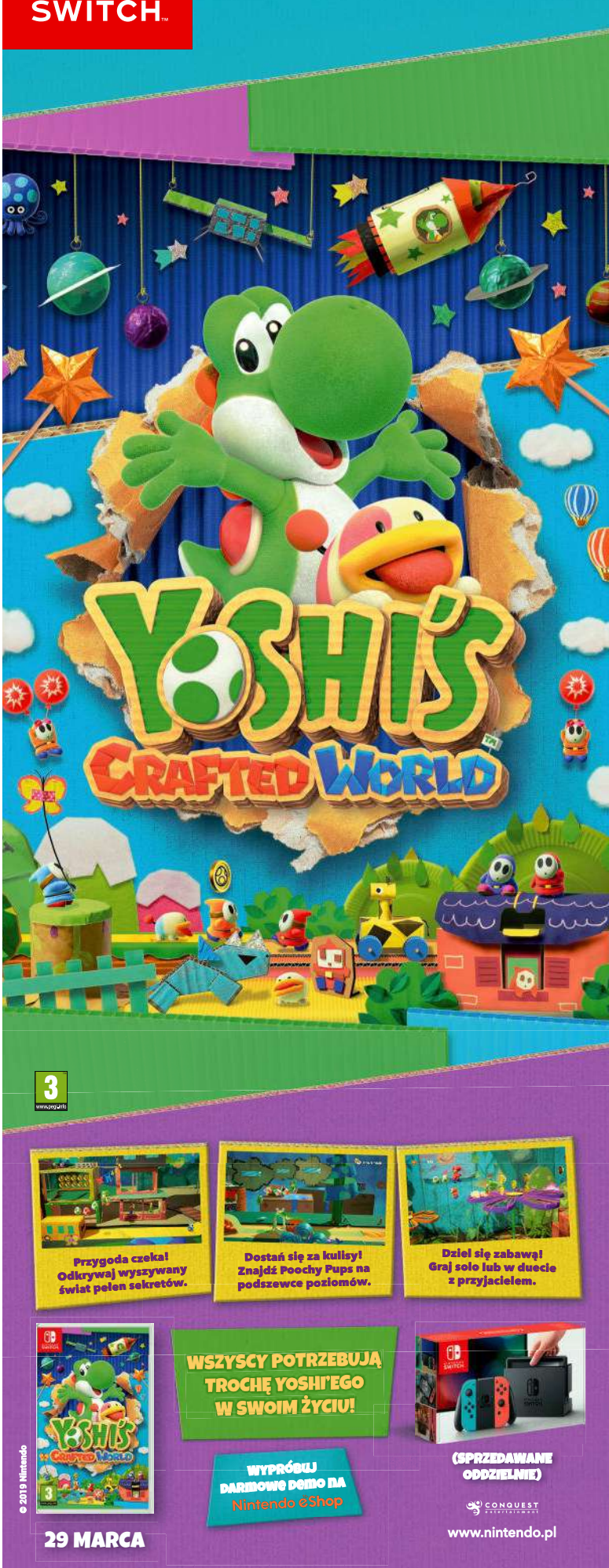
AUDIO 9

- + znakomity model jazdy
- + świetna obsługa padów
- + nowe warunki pogodowe
- + 60 fps-ów płynności
- + rajdy historyczne
- + Polska w rajdach
- − skromny pakiet nowości
- − starzejący się silnik EGO
- − brak lokacji śnieżnych
- − problemy z RaceNetem

NINTENDO SWITCH

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo



PEGI 12

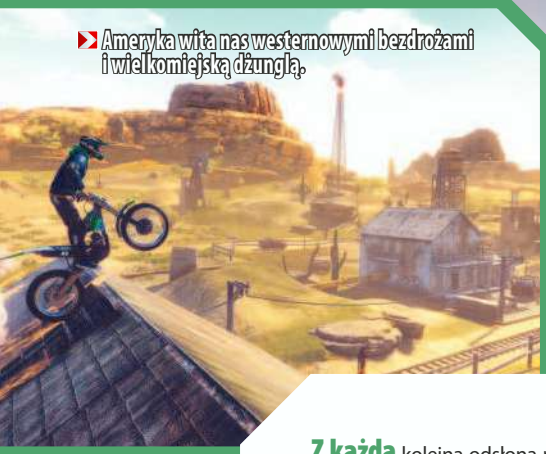
PRODUCENT: REDLYNX
CENA: 99 ZŁ (PC, PS4), 103 ZŁ (XBO), 104 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2400/AMD FX-4100, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 650 TI/ RADEON HD 7770

ZRĘCZNOŚCIOWA • MOTOCYKLE • OBIEŻYŚWIAT

Świat jednośladem przejechał: **Eugeniusz Siekiera**

Czasem wystarczy jeden pomysł, by udźwignąć dany tytuł. Co tam tytuł, całą serię! Trialsy od początku miały banalne założenia, ale siła tej marki tkwi właśnie w prostocie. Trasy, po których poruszamy się wyłącznie w jednej płaszczyźnie, zaawansowany model fizyczny oraz konieczność nieustannego balansowania ciałem podczas pokonywania coraz bardziej karkołomnych torów przeszkód. I to chwyciło.



Ameryka wita nas westernowymi bezdrożami i wielkomiejską dżunglą.

TRIALS Rising

Z każdą kolejną odsłoną marka puchła w oczach. Więcej, lepiej i piękniej, tylko szkielet rozgrywki pozostał bez zmian. Dziś Trials to już nie niskobudżetowa zapchajdziura, a jeden z ważniejszych tytułów w portfolio Ubisoftu. Zapowiedziany na pierwszy kwartał Rising miał być największym i najambitniejszym przedstawicielem cyklu. Spieszę donieść, że operacja się udała, a pacjent przeżył, choć nie obyło się bez drobnych urazów.

Zmiana klimatu

Miasto przyszłości i futurystyczne klimaty z Fusion odchodzą w niepamięć. Pod względem realiów gra przypomina bardziej Trials Evolution, tyle że wybiegającą poza Stany Zjednoczone, tym razem bowiem **robimy wirtualną przebieżkę po całym globie**. To największa zaleta nowej odsłony – miejscówek mamy prawdziwe zatrzęsienie, są kapitalnie zaprojektowane i cieszą ogromnym zróżnicowaniem, tak terytorialnym, jak tematycznym.

Zaczynamy w USA, gdzie śmigamy po bezdrożach, tartakach, placach budowy, w sercu wielkiego miasta, a nawet na planie filmowym, gdzie wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie, przez co trudno skupić wzrok na motocyklu. Kolejna liga rzuca nas do Europy, a tam pomykamy wśród średniowiecznych zamków, podziwiamy rosyjski kosmodrom, park rozrywki wzorowany na Disneylandzie, a nawet zahaczamy o hiszpańskie święto La Tomatina (dość śliska trasa, wszędzie walają się pomidory!). W Azji możemy odwiedzić cmentarzysko kontenerowców, podziwiać piękno syberyjskich stepów, Wielkiego Muru i chińskich pasm górskich, japońskiej architektury i tropikalnych plaż Tajlandii, z kolei Afryka to między innymi obowiązkowa wizyta wśród piramid. I tak dalej, i tak dalej...

Każda trasa to małe dzieło sztuki, za każdą hopką, każdą kolejną rampą czeka jakiś ruchomy obiekt. Tu kula do burzenia budynków chce nas zmiażdżyć, tam suną na nas przerdzewiałe kontenery, gdzie indziej lawirujemy na taranach szturmujących wrota zamku bądź na rozpalonych do białości blokach stali, od których palą się opony. Oczywiście na fantastycznych trasach z Trials Fusion też było ruchliwie, miło jednak zauważyć, że forma nie spada, a **wyobraźnia projektantów po raz kolejny zaskakuje praktycznie na każdym kroku**.

Trasy zaprojektowano modelowo. To bezapelacyjnie najjaśniejszy punkt tej odsłony.

W trakcie kampanii zwiedzamy cały glob, podziwiając najbardziej charakterystyczne miejscówki dla danego kontynentu.

Pełne ręce roboty

Oprócz klasycznych wyzwań, gdzie liczy się tylko czas odcinka i liczba skuch (a w zasadzie ich brak, bo każda wywrotka to karne sekundy), mamy kontrakty, w których na ogół musimy spełnić dodatkowe wytyczne – czasem wystarczy nie zaliczyć gleby kilka razy z rzędu, kiedy indziej dojechać na metę przed rywalem, wykonać określone triki bądź zmieścić się w limicie czasowym. Finałem wyzwań ligi są zawody stadionowe. Tu stajemy w szranki z siódemką zawodników, a trasy są krótsze niż klasyczne odcinki, bo zbudowane najczęściej na płycie stadionu. Jako że idziemy łeb w łeb z innymi (a nie tylko ścigamy się z duchami), starcia stadionowe mają lekki posmak wyścigów. Emocje niby większe, ale mimo wszystko wolę klasyczne tory przeszkód.

Do tego tygla atrakcji dorzucić należy uniwerek, gdzie pod okiem ekspertów uczymy się podstaw operowania gazem i hamulcem, następnie coraz bardziej skomplikowanych sztuczek i ewolucji, bez których nie sposób zaliczyć kontraktów na wyższych poziomach trudności. Są też znane z poprzednich odsłon serie szalonych wyzwań. Jest ich całkiem sporo i po raz kolejny są odpowiednio zwariowane, ale zawsze traktowałem je wyłącznie jako ciekawostkę urozmaicającą podstawową kampanię.

Warto też wspomnieć o **możliwości jazdy w tandemie**, gdzie każdy z graczy odpowiada za sterowanie i odpowiedni balans ciała, więc konieczne jest idealne zgranie. Co jeszcze? Miłośnicy tworzenia własnej zawartości ucieszą się z oferującego spore możliwości edytora tras, nic też nie stoi na przeszkodzie, by próbować swych sił na odcinkach stworzonych przez innych graczy. Fana serii czekają w Rising tygodnie, jeśli nie miesiące przedniej zabawy.

Jest ładnie, ale czy ładniej?

Rising miał być największą i najładniejszą odsłoną serii. Co do tej drugiej kwestii byłbym ostrożny, bo wydaje mi się, że Fusion czy Trials of the Blood Dragon oferowały zbliżony poziom oprawy. Nie znaczy to, rzecz jasna, że jest źle. Nieistotne z pozoru tła pęczniejąc od detali, animacje są więcej niż przyzwoite, a z uwagi na zróżnicowanie tematyczne poszczególne odcinki mienią się wszystkimi kolorami tęczy i na każdym kroku serwują coś nowego. Pod względem grafiki nie jest to jednak tak duży skok jakościowy, jaki seria zaliczyła między Evolution a Fusion.

Gra działa na PS4 płynnie, choć w finale lubi chrupnąć, na szczęście na ogół już po przekroczeniu linii mety. Trafiały się też pomniejsze wpadki, jak chociażby dwukrotny zwis. Z niezrozumiałych przyczyn nie zawsze zaskakiwał również przycisk odpowiedzialny za reset całego toru, co okazało się wyjątkowo irytujące, bo Trials to gra nerwów, prób i błędów, gdzie każda skucha drastycznie obniża szansę na zdobycie złota, więc do trudniejszych odcinków podchodzimy raz za razem od nowa. Zakładam, że po premierze problem przestanie istnieć, ale wspominam o nim z kronikarskiego obowiązku.

Kup pan naklejkę!

Jeśli coś mi wybitnie nie zagrało, to kosmetyczna otoczka gry. Wystarczyło ukończyć kilka wyzwań, by nasunęły się skojarzenia z przeładowanym tandetą i krzykliwym OnRush. Praktycznie każdy zaliczony odcinek to kolejny level, a z każdym poziomem otrzymujemy skrzynkę z losowym lootem – tak zwane Gear Crates, które można również kupić za walutę zdobywaną w grze. Co prawda nie burzą balansu, bo na szczęście są tam głównie nowe części garderoby, pierdylion bezsensownych naklejek, rzadziej jakiś bajer do motocykla. Opcje personalizacji są przeogromne, ale ten nieustanny progres i nagradzanie z automatu za wszystko, gdzie zdecydowana większość zdobycznych fantów to śmieci, są zwyczajnie męczące.

Fusion również starał się być „cool", ale robił to wszystko z większym wyczuciem, a **Rising wydaje się luźny i nowoczesny trochę na siłę**. To na szczęście tylko estetyka, lukier na torcie. Najważniejsza jest esencja, a sam tort smakuje pierwszorzędnie, choć ewidentnie kupiony został w tej samej cukierni. Idiotyzmem byłoby jednak zwalniać piekarza, jeśli ten do tej pory bezbłędnie trafiał w gusta łasuchów. |CDA|

Fana serii czekają w Rising tygodnie, jeśli nie miesiące przedniej zabawy.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 8

AUDIO 7

- + mnóstwo świetnie zaprojektowanych tras...
- + ...które na każdym kroku zaskakują pomysłami i zróżnicowaniem
- + to nadal stare, dobre Trialsy z prostą i czytelną mechaniką
- + kilka niewadzących nowości, jak zawody stadionowe
- + przyzwoita oprawa
- − Gear Crates, śmieciowe nagrody za najmniejszy progres
- − pod koniec odcinka czasem chrupnie

PEGI 18

PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
CENA: 150 ZŁ (PC, PS4), 145 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: KINOWA
MULTI: CO-OP DO 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64 BIT), INTEL CORE I5-2400 3,1 GHZ/AMD FX 6350 3,9 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/RADEON R9 270X

NA GÓRZE (STRONY) • RÓŻE

FARCRY NEW DAWN

Płacze z coraz większej odległości: **Papkin**

Apokalipsę przetrwają karaluchy, Cher i Far Cry 3.

Ostatnie siedem lat zapamiętamy jako czas farkrajozy! Ubisoft Montreal aranżuje podobne konflikty niemal rokrocznie, starając się maskować ich powtarzalność coraz to egzotyczniejszymi sztandarami. Ledwie zwinęliśmy chorągiew indonezyjskich autochtonów (Far Cry 3) i wyprowadziliśmy proporzec retrofuturystycznych agentów (Blood Dragon), już działaliśmy pod egidą mieszkańców Himalajów (Far Cry 4). Spod plemiennej chusty pierwszych ludzi (Primal) trafiliśmy pod flagę USA (Far Cry 5). W 2019 bandana niby jest różowa, ale...

Świt się pomylił

...ale i jakoś dziwnie znajoma. Choć właśnie przy okazji „piątki" Kanadyjczycy najmocniej oberwali za odgrzewanie kotleta, fabularnie New Dawn odwołuje się właśnie do niej. Nie jest to decyzja irracjonalna – Far Cry 5 w tydzień rozszedł się w pięciu milionach egzemplarzy. Słowem: poradził sobie dwukrotnie lepiej niż jego poprzedniczki. (Bliskie Ubikom wróble ćwierkają, że również w Polsce zanotował rewelacyjny wynik. Ponoć kupiliśmy sześciocyfrową liczbę kopii).

Nowy Świt zastajemy w hrabstwie Hope w Montanie... tyle że na 17 lat po nuklearnej wojnie. Łąki zarosły kwieciem, dawne kościółki zmurszały, a z osad ostał się osad. Równie mocno jak landszaft zmienił się krajobraz polityczny. Kultyści Bram Edenu żyją sobie teraz w enklawie na dalekiej północy, nikomu nie wadząc. O całą resztę topografii mocują się dzielni, nieskalani złym uczynkiem osadnicy Prosperity oraz słuchające czarnego rapu łobuzy. Grupie bandytów, których projektanci w przypływie prostolinijności ochrzcili mianem Bandytów (ang. The Highwaymen), przewodzą bliźniaczki Mickey i Lou.

Świt książki

Przed premierą Jean-Sebastien Decant, dyrektor kreatywny, zapewniał mnie, że developerzy podpytali rządowych ekspertów od katastrof naturalnych, co stałoby się ze światem, gdyby wybuchła wojna atomowa. Potrafię uwierzyć, że po kilkunastu latach od jej zakończenia przyroda odbiłaby sobie chude lata i że wiele nieodzownych dziś technologii trafiłoby na śmietnik historii. Nie potrafię uwierzyć, że rozszczepienie atomu wypłukałoby z ludzi charakterologiczną złożoność. **Far Cry New Dawn jeszcze mniej od poprzedniczek udaje, że chodzi w nim o cokolwiek.** Mickey i Lou zaliczają może 10 minut ekspozycji, podczas których nie są w stanie nijak się zbudować. Gracz kojarzy je głównie ze snucia andronów o „rozwiązywaczach problemów" i „problemach" oraz z tytułowania go „króliczkiem".

W obsadzie roi się od postaci z papier-mâché, powołanych do życia wyłącznie po to, by zlecić nam questa. Wiedzę na temat Hope County możemy pozyskać prawie wyłącznie z notatek, szczęśliwie – absolutnie każdy w hrabstwie prowadzi pamiętnik i ma na koncie rozległą twór-

W odległym kraju.

W kwiecistym maju.

czość epistolarną. Są wizytówki serii, jak sekwencje narkotyczne. Jest oklepany zwrot akcji. Jest oniryczna sekwencja walki z bossem (tak zresztą prymitywnie zaprojektowana, że nie stracicie w niej nawet hapeka!). Ot, żelazny przepis na grę pt. Far Cry: Kolejna część. Nadmieńmy w tym miejscu, że **utrzymano dwuosobowego co-opa**, pod który zadania – umotywowane bardzo symbolicznym pretekstem fabularnym – są wręcz skrojone.

Świt według Kiepskich

Pod pewnymi względami New Dawn to jednak nie krok w bok, lecz krok wstecz. **Mierzi zwłaszcza mniejsza wolność w eksploracji.** O ile uprzednio – po krótkim prologu – mogliśmy ruszyć w każdą stronę, w New Dawn startujemy na południowym krańcu mapy i sukcesywnie torujemy sobie drogę na północ. Im dalej od matecznika, tym większe wyzwania i tym potężniejsi wrogowie. O ile w FC5 wyzwania mogliśmy sobie dobierać, tak tu ich wachlarz jest węższy i ostatecznie na pewno weźmiecie się za aktywności, za którymi nie przepadacie. Na osłodę: od Montany możemy odpocząć w ramach ekspedycji, czyli kilku zróżnicowanych krajobrazowo misji z gatunku hit & run. (Do każdej możemy podejść kilkakrotnie, mocując się z coraz potężniejszymi przeciwnikami).

Bodaj największą nowinę stanowią jednak elementy RPG. Oponenci zamienili się w opisane poziomami gąbki na obrażenia, niejednokrotnie zdolne przyjąć i po kilkadziesiąt strzałów. Słowem: grze bliżej do Borderlandsów, co niekoniecznie jest komplementem. Nic tak bowiem nie irytuje jak alarm podniesiony dlatego, że nie udało nam się trafić przeciwnika w głowę trzy razy pod rząd. Oczywiście podobny wybieg stosowano już wcześniej, nigdy jednak z taką ostentacją.

Przedmioty i pojazdy podzielono na cztery kategorie (od zwykłej szarej do legendarnej złotej) i możemy je sobie teraz wycraftować, uprzednio zebrawszy koła zębate i szpargały. Do naszych obowiązków włączono dbanie o osadę Prosperity, którą stale rozwijamy o kolejne zabudowania, to zyskując dzięki rozbudowie więcej punktów zdrowia, to zapewniając sobie dostęp do lepszych samochodów, to kładąc łapę na porządniejszych gadżetach.

Świt to za mało

By zdobyć niezbędny do rozbudowy etanol, możemy wykonać masę aktywności... ale większość sprowadza się do zdobywania posterunków (niezbyt pożądana nowość: ten sam można odbijać kilkakrotnie) lub odpierania ataków. No i do szukania. Projektanci łyknęli bakcyla już na etapie skrzynek prepperskich w Far Cry'u 5, ale dopiero w New Dawn chowają przed nami wszystko: zakładników, bomby, zwłoki i nagrody. Intelektualny walor zagadek, za którymi kryją ww. dobra, najlepiej unaoczni wam konkretny przykład. W pewnej kryjówce drzwi są obwarowane kodem dostępu – by je otworzyć, musimy kliknąć na przyciski umiejscowione przy śpiewających rybach, ponumerowanych od 1 do 6. Szczęśliwie dobry papa Ubisoft wcale nie chce, byśmy się pomylili bądź – po prawdzie – byśmy w ogóle zajmowali głowiny jakimś tam „myśleniem". Tuż obok drzwi zostawia notatkę o treści: „jeżeli nie możesz wejść, idź do domu". W chacie zastajemy zaś ryby, ponumerowane od 1 do 6, które podświetlają nam się w odpowiedniej kolejności.

New Dawn jest od poprzednika o połowę krótsze (przejście zajmuje 15-20 godzin), a w efekcie: mniej zróżnicowane (brakuje chociażby wyścigów czy misji lotniczych). Jeżeli już próbuje dołożyć jakieś nowe zadanie – robi to nieumiejętnie, czego dowodem arena Małego Kochasia (ang. Lil' Fucker). Pomijam już, że pomysł na walki gladiatorów jest dla gier wideo klasyczny niczym wiersze Wergiliusza dla poezji. Sęk w tym, że w produkcji pozbawionej sensownego systemu walki na pięści zamiast uczestnictwa w „Podziemnym kręgu" lepiej zapaść się pod ziemię. Pomysł na serię uczciwych pojedynków kończy jako toporna zabawa w ganianego. Z radością przywitałem natomiast fakt, że w drugiej połowie gry robimy użytek z ułatwiającego eksplorację po- »

W sequelu największe emocje budzą elementy poprzednika.

Na łąki skraju.

(Przepraszam was, skończyły mi się rymy).

Na nowej ścieżce (dźwiękowej)

Być może najbardziej przemyślanym elementem Far Cry'a 5 był jego soundtrack. Pisząc kompozycje, Dan Romer zaczerpnął z typowo amerykańskich tradycji brzmieniowych (przede wszystkich: gospel i country). Jego religijne hymny, wyśpiewywane przez fikcyjny Hope County Choir, malowały świat przedstawiony znacznie lepiej niż niezbyt angażujące dialogi, a w przywoływaniu klimatu amerykańskiego pogranicza pomagały także rockowe klasyki Marvina Gaye'a czy Teda Nugenta.

New Dawn musiał zbudować się muzycznie w opozycji do poprzednika, co faktycznie się udało. Tyler Bates, kompozytor znany z wysokobudżetowych widowisk pokroju „Deadpoola 2" czy „Atomic Blonde", cisnął w kąt westernową gitarę, stawiając na syntezatory i pulsujące podkłady. Dowcipnie trzeba zresztą zauważyć, że sporo o filozofii twórczej Ubisoftu dowiadujemy się dzięki... muzyce puszczanej w obozowiskach. Szlachetni mieszkańcy Prosperity słuchają soulu spod znaku Sam and Dave oraz popowych szarpidrutów z The Monkees. Bandyci raczą się hiphopowym Run the Jewels czy miksującym rap, elektronikę i muzykę afrykańską Die Antwoord. Jest coś bardzo wymownego w tym, że w Far Cry'u standardy rodem z lat 60. są sprzężone z dobrem i pięknem, podczas gdy nowoczesna muzyka kojarzy się z zagrożeniem.

dwójnego skoku, stajemy się niewidzialni i otrzymujemy zdolność efektywnej walki w zwarciu. Nowe moce nieco maskowały znużenie, które towarzyszyło mi przy ostatnich godzinach fabuły.

Wizytówką rozbudowanego arsenału stała się w materiałach promocyjnych **wyrzutnia pił. Piszę bez ironii: to świetny oręż!** Ostrza odbijają się od powierzchni i przeciwników, więc jednym strzałem możemy zaliczyć nawet kilka trafień. Jeśli oponent schroni się za tarczą, by ugodzić go w plecy, wystarczy wycelować w ścianę za nim! Słusznie ostrzyłem sobie na nią zęby...

...tyle że to jedyny nowy typ broni. Cała reszta stanowi recykling z Far Cry'a 5. Niekiedy jednak – wiwat postapokaliptyczne realia – w wersji zalepionej taśmą izolacyjną, owiniętej workowym tłumikiem i zapaćkanej graffiti. **Spluwy, zwierzęta, lokacje, wyzwania... nawet towarzysze stanowią w jakimś stopniu reskiny tych już poznanych.** Zamiast niedźwiedzia demolkę bierze na siebie dzik. Zamiast mieszanki owczarka australijskiego z niebieskim heelerem rolę maskotki przejmuje sympatyczny pies rasy akita. Jest snajper, szturmowiec i specjalista od wyrzutni rakiet. A skoro już o reskinach: nieco radochy dostarczają kolejne spotkania z rodzinką Rye'ów czy pastorem Jerome. Nie uważacie jednak za perwersyjne tego, że największe emocje budzą w kontynuacji elementy poprzednika? Nie wiadomo, co stało się z bohaterem „piątki", personalizowanym, niemym zastępcą szeryfa... aczkolwiek, wiecie, u boku Josepha Seeda spotykamy ukrytego za maską, pozbawionego języka kultystę...

Świt dysku

Ilekroć przyznaję się do grania w New Dawn, znajomi zagajają: „O, New Dawn? Słyszałem, że..." – i tu pada poetycka teza, sformułowana przez któregoś z recenzentów. Dowiedziałem się, przykładowo, że „czasem lepiej nie żyć przeszłością" i że „to po prostu kolejny Far Cry". Prawda?

To Far Cry 5, tyle że zalepiony taśmą i upaćkany graffiti.

Prawda. Ale cóż z tego? Przez tych siedem lat po prostu się z cyklem polubiliśmy, a New Dawn nie jest tu wyjątkiem. Jak (niemal) co roku sadowię się przed snem na wzgórzu, wyciągam snajperkę i przejmuję posterunek. Przy porannej kawie poluję na rekina, a relaksując się po pracy – odbijam zakładników. Szarżujący dzik jest w stanie wywrócić cysternę, jakby ta była kartonowym pudłem, a samochód osobowy może przy zderzeniu wzbić się na kilkadziesiąt metrów do góry. Zlecający mi questa enpec nagle wdaje się w strzelaninę, podczas której dokonuje żywota. Uruchamiając Far Cry'a, zawieram z grą pakt, w myśl którego akceptuję (a wręcz oczekuję!) to, że podczas oskryptowanej cutsceny na plan wleci niedźwiedź i zleci samolot!

Oczywiście brak technicznej precyzji odbija się na odbiorcy również negatywnie, o czym zaświadczy każdy, kto przejmując posterunek, przez dwie minuty będzie szukał dzikiego psa, co to niby żyje, ale wniknął w jakąś teksturę lub zablokował się na obiekcie. Pewnie zakliniecie również, gdy model postaci wtopi się wam w maskę samochodu, zaburzając widoczność majtającymi nogami i wpływając na sterowność.

Świt samochodów

Bodaj najczęściej mielonym przez grafików assetem New Dawn są zapadnięte w ziemię samochody, przyozdobione krzykliwym graffiti. To ładna metafora nowego (?) tytułu Ubisoft Montreal, pojazdu z siedmioletnim przebiegiem, którego dealer postanowił odwrócić uwagę od wskazań licznika, malując karoserię na różowo. Kierowca czuje się w nim dobrze, choć podskórnie chciałbym pojeździć czymś nowszym... a już najlepiej: wsiąść w Metro. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 9

AUDIO 8

- + Far Cry wciąż jest zabawką arcyprzyjemną
- + postapokaliptyczne realia
- + wyrzutnia pił sprawdza się świetnie
- − moc reskinów
- − niewiele nowych pomysłów

PEGI 7

PRODUCENT: CLIMAX STUDIOS
CENA: 108 ZŁ (PC), 140 ZŁ (PS4, XBO), 150 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 QUAD Q6600 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GT 430

ZRĘCZNOŚCIOWA • JAK WYTRESOWAĆ SMOKA

Filmu nie widział, ale się wybiera: **Eugeniusz Siekiera**

Nie widzieliście jeszcze finału animowanej sagi „Jak wytresować smoka"? Nic nie szkodzi, bo fabuła gry bazującej na licencji tej popularnej serii nie ma żadnego związku z historią znaną ze srebrnego ekranu. Nie jestem natomiast pewny, czy zakup biletu do kina nie byłby w tym przypadku lepszą inwestycją.

I wcale nie mam na myśli tego, że to zła gra, bo na tle niektórych egranizacji, którymi popisała się branża w przeszłości, skromna skądinąd produkcja studia Climax wybija się na plus. Jest natomiast stanowczo zbyt droga jak na to, co oferuje, bo **150 złotych za kilka godzin łopatologicznego singla** wydaje się delikatnym przegięciem.

Zgrany duet

Jak na tytuł stworzony głównie z myślą o najmłodszych, dialogów tu zaskakująco dużo, szkoda więc, że nie pokuszono się o profesjonalny dubbing, bo jedyne, co wychodzi z ust bohaterów, to jakieś niezrozumiałe pomrukiwania i jęki (polskiej wersji językowej też darmo szukać). Jeśli więc zainteresuje kogoś fabuła, sporo się naczyta. Nie to, by historia była jakoś szczególnie angażująca – jak wspomniałem, **gra dzieli z filmem tylko uniwersum**. Co prawda kilka razy pojawiają się w niej Czkawka i Szczerbatek, ale wyłącznie jako fabularny zapychacz i pretekst do wymiany paru zdań. Bohaterem pierwszego planu jest cierpiący na amnezję Scribbler. Młodzieniec znajduje jajo, z którego wykluwa się smok Patch należący do wyjątkowo rzadkiego gatunku. Duet wyrusza na spotkanie przygody, by pokrzyżować plany niejakiego Eira, wykorzystującego smoki do własnych, rzecz jasna niezbyt chwalebnych celów.

Na pierwszym planie bryluje Scribbler. To w jego skórze plądrujemy okoliczne skrzynie w poszukiwaniu nowego wyposażenia oraz surowców, które później można wymienić na przydatne mikstury w mobilnym sklepiku. Chłopak rozwiązuje też większość zagadek środowiskowych (choć w niektórych przypadkach konieczna jest współpraca) oraz sprowadza do parteru napotkanych przeciwników. Podobnie jak w grach z serii Lego, **walka jest przedstawiona bardzo umownie i pozbawiono ją większej głębi**, ale wprowadza drobne urozmaicenie do rozgrywki.

Smocze talenty

Jako że pisklak okazuje się wyjątkowo uzdolniony, co rusz przełączamy się między bohaterami, by użyć w terenie jednej ze smoczych umiejętności. Na początku jest to lodowy oddech, pozwalający zamrażać zbiorniki wodne. Z czasem do puli atrakcji dochodzi rażenie błyskawicami i plucie ogniem. Poszczególnych zdolności używamy nie tylko w charakterze broni, pomagają również rozwiązywać napotkane łamigłówki.

Po przeczesaniu podziemi drugiego rozdziału nasz maluch rośnie i użycza nam swego grzbietu, dzięki czemu możemy latać między kolejnymi lokacjami bądź odwiedzać wcześniejsze miejscówki w poszukiwaniu nieodkrytych jeszcze znajdziek. Samo latanie jest proste i sprawia frajdę mniej więcej przez pierwsze trzy minuty. W sumie niczemu nie służy, widoczki serwuje też przeciętne, wydaje się więc zwyczajną zapchajdziurą między właściwymi misjami.

Coś dla najmłodszych graczy.

Znani z animacji Czkawka i Szczerbatek pojawiają się tylko w charakterze enpeców.

Świat gry obserwujemy z góry, a ciepła paleta barw nasuwa skojarzenia z seriami Torchlight i DeathSpank. **Siła grafiki leży w tym przypadku w jej prostocie.** Modele są karykaturalnie przerysowane, a elementy otoczenia nie grzeszą nadmiernym uszczegółowieniem, ale w ogólnym rozrachunku wygląda to nieźle i idealnie wpisuje się w kreskówkową konwencję. Z uwagi na nieskomplikowaną rozgrywkę gra powinna trafić przede wszystkim do młodszych odbiorców, ale jeśli nawet taki stary koń jak ja nie umarł przy tym z nudów, naprawdę nie jest źle. **Prędzej czy później tytuł wyląduje w koszu na wyprzedaży – wtedy można rozważyć zakup.** Na razie proponuję raczej obejrzeć (ponoć) wyborną animację. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 5

+ relaksująca rozgrywka – dla młodszych jak znalazł
+ proste mechanizmy sprawdzają się w praniu
+ czytelna i całkiem ładna oprawa graficzna
+ dobrze zaprojektowane łamigłówki

– stanowczo za droga jak na kilka godzin kampanii
– brak polonizacji i jakiegokolwiek dubbingu
– niezbyt interesująca fabuła

PEGI ?

PRODUCENT: PROUD DINOSAURS
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GEFORCE 840M

PLATFORMÓWKA • NAJNUDNIEJSZA BOHATERKA ŚWIATA

macrotis

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 7

+ wymaga solidnego główkowania
+ klimatyczna ścieżka dźwiękowa
+ dość tania

– bliźniaczo podobne do siebie zagadki i etapy
– nijaka bohaterka
– nieangażująca, infantylna opowieść

Mógł w tym czasie robić znacznie ciekawsze rzeczy: **Eugeniusz Siekiera**

Setna gra o przepychaniu kamiennych bloków, tysięczna o odbijaniu się od ścian, milionowa o skakaniu po platformach. W dobie dystrybucji cyfrowej, przy kilkunastu niezłych indykach miesięcznie, takie gry jak Macrotis nie robią już żadnego wrażenia. Nie mają prawa robić.

Patrząc na bohaterkę gry, zaczynam doceniać wczesnego Disneya, że zdołał w durną mysz tchnąć tyle charyzmy i uczynić z niej popkulturowy symbol. Tu kierujemy wielkouchem króliczym, który w sumie wygląda jak mysz z przerośniętymi uszami, ale w wydaniu scenarzysty z Proud Dinosaurs jest postacią tak bezpłciową, nijaką i smętną, że naprawdę żadna śmierć nie była dla mnie karą, nie licząc tego, że trzeba było podchodzić do danej sekwencji raz jeszcze.

Gra bezwstydnie jedzie na zużytym schemacie.

Chwila relaksu przy wodospadzie. Szkoda, że nasza bohaterka panicznie boi się wody i utopi się nawet w kałuży.

Przepraszam, którędy do wyjścia?

Nasza heroina jest matką trójki maluchów, te zaś zabrała wielka woda, która wtargnęła do lasu. Rolą gracza jest rzecz jasna dotarcie do pociech i uratowanie ich wychudzonych czterech literek. Przez pierwsze pół godziny wspinania się na półki skalne, przegryzania lin i przepychania głazów byłem pełen najgorszych obaw. W teorii kolejne plansze z wyzwaniami nie były skonstruowane źle, problem w tym, że **to tak naprawdę dokładnie jedna i ta sama zagwozdka w różnych konfiguracjach** i układzie półek/bloków. Po wtóre – podobny schemat maglowało wcześniej, skromnie licząc, milion innych gier.

Wraz z rozpoczęciem drugiego rozdziału coś delikatnie drgnęło w skostniałym schemacie. Środowisko gry nadal przypominało podziemny labirynt, a głównym problemem wciąż było to, jak poprzestawiać klocki na planszy, by przejść dalej. Nasza bohaterka zaliczyła jednak skrócony kurs OBE (Out of Body Experience) i od tej pory mogła opuszczać ciało, by w formie astralnej przenikać przez niektóre ściany i poruszać się po półkach, które pod fizyczną formą od razu by się zarwały. Drobne sztuczki z wychodzeniem z ciała pozwoliły urozmaicić wyzwania, ale nie przegoniły skradającego się widma nudy. Następny rozdział wprowadził podziemne ruiny, umiejętność stawiania niewielkich murków i nowy rodzaj zagwozdek, by następnie maglować go bez żenady przez kolejną godzinę. **Przysypiałem z otwartymi oczami.**

Proszę się rozejść, nie ma na co patrzeć

Macrotis jest grą dość wymagającą. Zagadki środowiskowe potrafią być wieloetapowe, poszczególne czynności należy wykonać w określonej kolejności. **Bardzo łatwo doprowadzić do sytuacji bez wyjścia, w której przestawimy coś nie tam, gdzie trzeba**, i całą sekwencję musimy zaczynać od początku. Strasznie to upierdliwe i niepotrzebnie wydłuża czas gry. Szkoda też, że jak na zręcznościówkę mocno bazującą na fizyce, sporo tu nielogiczności. Jako duch możemy nadal przegryzać liny i przekopywać się przez ściany, z drugiej strony wątłe ciało bohaterki skruszy delikatniejszy ustęp skalny jak tylko go muśnie, ale gdy w ciele astralnym przepychamy po takowym ciężki głaz, prawo ciążenia z automatu idzie na L4.

Debiutanckie dzieło Dumnych Dinozaurów to kolejna platformówka bez wyrazu. Gra w swych podstawowych założeniach poprawna, wręcz podręcznikowo skonstruowana, jednocześnie tak boleśnie bezpłciowa i nieangażująca, że w każdej minucie rozgrywki zastanawiałem się, co właściwie robię ze swoim życiem. Przecież mogłem w tym samym czasie skakać ze spadochronem, pluskać się w tatrzańskich termach albo choć dziergać sweter na szydełku. Nawet grafika wydała mi się nijaka. Niby czytelna, kolorowa, szczegółowo odmalowana, ale co z tego, skoro każda plansza wygląda tak samo – widziałeś jedną, znasz wszystkie. Sorry, Winnetou, nie o takie platformówki nic nie robiłem. |CDA|

PEGI 7

PRODUCENT: CHUCKLEFISH
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: ONLINE (RÓWNIEŻ ASYNCHRONICZNIE) I LOKALNIE DLA 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 2 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

TAKTYCZNA • PROSTA • PIKSELE

Wargroove

Drukuje i potajemnie rozprowadza nielegalne ulotki: **9kier**

Generał Burek w towarzystwie lojalnej straży przybocznej spenetrował wrogie mury i uwolnił grupę chłopów spod jarzma nieprzyjaciela! Co za pies! Co za bohater!

Ostatnio Chucklefish zajmuje się głównie wydawaniem, a nie tworzeniem gier, ale miło, że jego developerska historia nie skończyła się na Starboundzie. Po 2,5 roku Brytyjczycy wypuścili kolejny tytuł, pod którym mogą się podpisać rękami i nogami. Chciałabym użyć słowa „autorski", ale trochę za dużo tu inspiracji pełnoletnim już Advance Wars z Game Boya Advance.

Z GBA na PC

Wprawdzie tytuł Chucklefisha osadzono w konwencji klasycznego fantasy z nieumarłymi i żywiołakami, a w Advance Wars po pikselowej mapie jeździły czołgi i biegali żołnierze z bronią palną, ale sedno turowej rozgrywki jest takie samo. Prosta mechanika Wargroove opiera się na przewadze różnych rodzajów jednostek nad innymi (przykładowo pikinierzy dziesiątkują kawalerię, ci łuczników, a łucznicy pikinierów), typach otoczenia i umiejętnym korzystaniu ze specjalnych zdolności dowódców, dodając do znanej formuły choćby obrażenia krytyczne. Jest łatwa do przyswojenia, ale trudna do wymasterowania – niech cię nie zwiodą urokliwe animacje i lekki ton. Kiedy po godzinie włożonej w jedną z misji chciałam wyłączyć grę, przypadkiem zakończyłam turę, nie zrobiwszy absolutnie nic, a w efekcie zabito mi dowódcę i przegrałam, miałam ochotę krzyczeć.

Taka reakcja zwykle oznacza, że produkcja mi się podoba. Mimo rosnącego poziomu trudności Wargroove jest jedną z tych

Jest prosto, ale nie łatwo.

relaksujących gier taktycznych, które idealnie nadają się na weekendowe posiedzenia przy herbacie i ciastkach. Scenariuszowi – w którym są i oblężenia, i misje obronne, i... wywoływanie ducha – nie brakuje subtelnego, sympatycznego humoru. Stylizowane audio podnosi na duchu. **Pixel art jest czarujący**, a jeśli mi nie wierzysz, spójrz na nonszalanckość wampirzycy Sigrid, kiedy śmieje się i zabija jednym niedbałym ruchem ręki cały oddział wojska. Albo na wspomnianego Burka, który tak naprawdę ma na imię Cezar, jest psim dowódcą i rozkazuje swoim przybocznym strzelać do wrogów z kuszy.

Podkręcona mechanika Advance Wars.

Animacje są urocze, ale po kilkunastu godzinach męczą – na szczęście da się je ograniczyć lub wyłączyć.

5-10-15

I wszystko wydaje się dobre, dopóki nie wpakuje się w grę więcej niż 5, 10, 15 godzin (a zrobisz to, jeśli chcesz Wargroove ukończyć, bo **składa się z przeszło trzydziestu misji**). Wtedy mechaniczna prostota, która lepiej sprawdziłaby się na tabletach, zaczyna powoli nudzić, powtarzalne animacje, które na szczęście da się wyłączyć lub ograniczyć w opcjach, męczą, a muzyka staje się nieco zbyt inwazyjna. Po raz pierwszy chyba w historii recenzowania czegokolwiek wyłączyłam audio z gry i puściłam w tle Iron Maiden.

Dla tych, którym mało, Wargroove oferuje dodatkowe tryby, z czteroosobowym multiplayerem na czele. Inne – łamigłówki przypominające trochę te z Faerii oraz arcade, w którym walczysz w pięciu misjach na losowo wybranych mapach o legendarną broń – odblokowuje się za pomocą postępów w kampanii. A tym, którym i to nie wystarczy, Chucklefish oferuje **edytor map, a nawet całych kampanii** oraz możliwość dzielenia się nimi ze społecznością. W chwili pisania tej recenzji w bazie znajduje się prawie siedem tysięcy fanowskich tworów! Nic, tylko rwać i jeść, jeśli lubisz nowalijki. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ lekka i przystępna
+ potrafi dać w kość
+ kilka trybów i edytor
+ urokliwa grafika
+ możliwość zabawy międzyplatformowej
+ sympatyczne audio...

− ...które po jakimś czasie męczy
− powtarzalne animacje
− mało autorska mechanika

PEGI ?

PRODUCENT: FAILBETTER GAMES
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

RPG • EKONOMICZNA • PRZYGODÓWKA • THRILLER

SUNLESS SKIES

Delektuje się dziwnością: **9kier**

Odkryłam legendarny wrak. Pokonałam straszydło grasujące w okolicach Lustrum. Zostałam bohaterką niezależnej frakcji Tacketies. Dałam się opętać na rok i jeden dzień. Przyjęłam do załogi brygadę szczurów, samego diabła, a nawet kogoś gorszego... własną ciotkę spotkaną w jednym z portów.

Mówię „port", przyzwyczajona do morskich głębin i zarzucania cum w Sunless Sea, ale mam na myśli port kosmiczny. Jednak choć akcja wiktoriańskiego sequela przeniosła się między gwiazdy, a kapitan (w moim przypadku „Archiwistka" Minerva) spędza czas na pokładzie nie łajby, lecz latającej lokomotywy parowej, całość uderza w podobne tony. Dziwaczne, często mroczne historie, które zapewne wielu zniechęcą wprawdzie atrakcyjnymi, ale wciąż blokami tekstu. Rozgrywka bazująca na eksploracji rozległych, proceduralnie generowanych map, handlu, reagowaniu na wydarzenia fabularne i losowe, pilnowaniu ilości zasobów i wskaźnika grozy, a także walce w przestrzeni kosmicznej. Niepokojąca, wpadająca w ucho ścieżka dźwiękowa. Wszystko to widziałam już wcześniej, jednak nigdy w tak przystępnym wydaniu.

Las Traitor's Wood kryje wiele tajemnic i dobrze ich strzeże. Odważysz się na ekspedycję?

Pieśń Nieba

Sunless Sea wrzucało gracza na – nomen omen – głęboką wodę i jestem przekonana, że z tego powodu odrzuciło dziesiątki ludzi. Jest bezlitosne, a żeby je poznać, potrzeba wielu, wielu godzin. Choć uwielbiam ten thriller z 2015 roku, zabrakło mi determinacji, żeby go ukończyć. Fakt, że Sunless Skies jest łatwiejsze, przynajmniej w ciągu pierwszych dwudziestu godzin, przyjęłam z ulgą.

Choć tytuł angażuje i silnie bazuje na „syndromie jeszcze jednego portu", nie stresuje tak jak poprzednik. Przede wszystkim tryb merciful, w przeciwieństwie do legacy, pozwala grać początkującym spokojniej, bez widma permanentnej śmierci, za to z możliwością wczytania autozapisu z ostatniego parkingu. Same zadania wydają się klarowniejsze, częstsze i lepiej płatne. Poziom grozy, który – jeśli wzrośnie za bardzo – zaczyna wywoływać coraz to gorsze koszmary, daje się redukować często i znacznie. Dzięki przyjmowanym w portach zleceniom (związanym zwykle z handlem lub przewozem jednostek) oraz sprzedaży raportów nie muszę zamartwiać się tym, skąd wezmę pieniądze na paliwo czy jedzenie. Wprawdzie nie opływam w luksusy, ale nie potrzebuję góry złota, dlatego że ambicją mojej Archiwistki nie jest ani gromadzenie dóbr, ani próba dotarcia do Prawdy, lecz spisanie swoich przygód w formie powieści. W tej chwili mam już na koncie kilka rozdziałów, rozentuzjazmowanego wydawcę i – ponoć – pewną rozpoznawalność w New Winchester, chociaż do tej pory nie przełożyła się ona niestety na żadne wydarzenie fabularne.

Storczyk w kosmosie

A szkoda. Świat wykreowany przy okazji Sunless Skies wydaje się bardziej zróżnicowany niż w przypadku Sunless Sea. Od ekspedycji naukowych w głąb lasu Traitor's Wood, poprzez cyrk, którego pracownicy kompromitują się w czasie występów, aż po zasypane śniegiem, górzyste, malownicze Lustrum. Oczywiście większość obrazów musiałam wyobrazić sobie sama, gdyż Failbetter raczej opisuje, niż pokazuje. Robi to zresztą w unikatowym, rozpoznawalnym, plastyczno-poetyckim stylu, którym aż chce się natrzeć i wąchać przez cały dzień. Nietrudno przez to skojarzyć Sunless Skies z przygodówką tekstową, której z tego powodu zdecydowanie **nie polecam osobom nieobytym z językiem Szekspira** (polskiej wersji nie ma i raczej nie będzie, bo wymagałoby to ogromu pracy, która prawdopodobnie się deweloperom nie opłaci).

Setki opisów nie oznaczają naturalnie, że Failbetter niczego nie pokazuje. Na tle klimatycznego, ale jednostajnego wizualnie Sunless Sea, bazującego przede wszystkim na czerni i martwej zieleni – tak doskonale pasujących do klimatu utopców i innych potworów z morskich głębin – Sunless Skies prezentuje się niczym pierwszy rzut wiosennych krokusów. Tętni życiem. Taka choćby Titania, skupiająca artystów (i pszczoły) oraz wyglądająca jak wielobarwny witraż, została zbudowana między płatkami gigantycznego, wonnego, różowofioletowego storczyka. Okolice wspomnianego Traitor's Wood porośnięte są bujnymi drzewami przypominającymi olbrzymich rozmiarów mech. Droga do Hybras przypomina organiczną mieszankę niedających się zidentyfikować narośli, pleśni i grzybów, a kiedy wreszcie tam trafiasz, niemalże czujesz zapach wypełniających powietrze strzępków. I kto zabroni cyrkowcom rozwiesić między zawieszonymi w przestrzeni skałami tasiemkę z chorągiewkami?

Macką w dziób

Trudno się tym wszystkim nie zauroczyć, zwłaszcza jeśli miało się do czynienia z wczesną wersją i widzi się olbrzymi postęp graficzny. Lokacje są dopieszczone, a problem występujący jeszcze kilka miesięcy temu – gwałtowne, nienaturalne i frustrujące zmiany teł – teraz w ogóle nie istnieje. Szkoda, że **gra wciąż wydaje się oszukiwać trochę w czasie losowych wydarzeń**, a w efekcie np. 100% szansy zamiast skończyć się całkowitym zdaniem testu kończy się zaledwie częściowym sukcesem. Oprócz tego w pełnoprawnej wersji Sunless Skies trafiłam na tylko jednego buga, i to drobnego: legendarny wrak, Parzifal, z jakiegoś powodu pozostał mi jako nieukończony quest w dzienniku, mimo że zawiozłam jego kapitana do Londynu.

Postęp nie tyczy się zresztą wyłącznie szaty graficznej, lecz w zasadzie każdego elementu mechaniki. Wspomniany dziennik jest czytelniejszy i wyjaśnia więcej niż w Sunless Sea. Starcia z innymi podniebnymi łajbami oraz kosmicznymi potworami(*) – w tej roli świeża paleta bestii – są dynamiczniejsze i ciekawsze. Rozwój postaci ładnie wpisuje się w narrację, bo każdorazowo wymaga od gracza wybrania jednego z wariantów swojej przeszłości. Oficerowie też wydają się bardziej zróżnicowani i wyraziści niż dotychczas, choć tu być może zawodzi mnie pamięć, w której zblakły już wydarzenia z wcześniejszej odsłony. Inne jednak, jak ciężka atmosfera grozy, być może się nawet wzmocniły.

Inspirujący erpeg pełen wyjątkowych historii.

W efekcie to Sunless Sea – z czarną wodą, miejscami toporną rozgrywką, a także naprawdę mroczną i wyborną, a nie tylko trochę mroczną i niezłą ścieżką dźwiękową – pozostanie dla mnie bardziej klimatyczną produkcją. Co nie zmienia faktu, że w Sunless Skies gra mi się zwyczajnie przyjemniej – i pewnie będzie tak przez kolejne dwadzieścia godzin. |CDA|

POMOCNA DŁOŃ

- Eksploruj wydarzenia fabularne w portach.
- Nie nadużywaj nietoperza. Wprawdzie działa jak radar, ale zużywa część zasobów.
- Na początku dobrym źródłem pieniędzy jest eksploracja mapy i gromadzenie raportów z różnych miejsc. Sprzedawaj je regularnie w jednej z placówek w okolicy New Winchester.
- Przyjmuj i wykonuj zlecenia na przewóz towarów. Jeśli jest ci z jakimś nie po drodze, możesz się go bez konsekwencji pozbyć w zakładce z ładunkiem.
- Żółtawe statki są zazwyczaj przyjazne. Przed resztą uciekaj lub atakuj pierwszy.
- Rozmawiaj z załogą. To źródło dodatkowych zadań fabularnych.
- Cyferka przy paliwie czy zasobach zmieni się za chwilę z jedynki na zero? Nie panikuj. Oznaczać to będzie zero dodatkowych skrzynek, ale wciąż masz cały pasek.

Titania, zbudowana między płatkami gigantycznego storczyka, zachwyca witrażowym wyglądem. Przyciąga też roje pszczół.

W drodze do Hybras niemal czuć zapach strzępków i fakturę blaszek. Organiczny miszmasz.

(*) Czasami, gdy z czyjegoś statku niespodziewanie wyrastają macki i staje się agresywny, trudno rozróżnić, gdzie kończy się podniebna łajba, a zaczyna monstrum.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

- \+ bardzo ładna i zróżnicowana graficznie
- \+ niezłe audio nawiązujące do muzyki z Sunless Skies
- \+ angażująca i klimatyczna rozgrywka na wiele godzin
- \+ mnogość pięknie napisanych, ciekawych historii i lokacji
- \+ tryb merciful
- \+ przystępna...
- − ...czasami nawet nieco za łatwa
- − powolna lokomotywa

PEGI 18

PRODUCENT: SUMO DIGITAL
CENA: OK. 240 ZŁ (DLA POSIADACZY GAME PASSA – ZA DARMO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB, MULTI DO 10 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC, XBO
PC: WIN 10, INTEL CORE I5-3470/AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE 750 TI/ RADEON R7 260X

SKILLS FOR KILLS • OTWARTY ŚWIAT • ORBY

Nawet nie rozumie dlaczego: **gem**

Historia Crackdownów dla zabieganych: pierwszy spóźniony o generację. Drugiego jakby nie było. Trzeci spóźniony o generację. Czwartego pewnie nie będzie.

Ale najpierw, zanim jeszcze do tego wszystkiego doszło, było Grand Theft Auto. To najpierwsze, stworzone w 1997 przez DMA Design pod okiem niejakiego Davida Jonesa. Wbrew pozorom nieidealne – tak naprawdę kultowa okazała się dopiero „trójka" Rockstara, z którą David Jones nie miał nic wspólnego. To jej sukces jednak kazał Jonesowi raz jeszcze zająć się grą akcji w otwartym świecie w stylu GTA. Ta zwała się Crackdown i miała udowodnić wszem wobec, że Xbox (ten pierwszy, porzucony w dzieciństwie przez Microsoft) to konsola lepsza niż PlayStation 2. Nie udało się mu, bo prace ostatecznie trwały pięć lat i gra pojawiła się dopiero w 2007, już na X360.

Model jazdy jest mocno umowny.

Hit i kit

Crackdown jednak dość nieoczekiwanie okazał się hitem (brak zaufania wydawców potwierdza najlepiej to, że dodawano do niego kod na betę Halo 3). Gameplayowo stanowił czyste wariactwo typu ja kontra świat, w którym cybernetyczny superbohater, zwany Agentem, nieliniowo odbijał futurystyczne miasto z łap rządzących nim gangów. W sukurs szła mu także techniczna sprawność – Crackdown oparty na silniku RenderWare (stworzonym przez Criterion i wykorzystanym m.in. w GTA 3, Vice City i San Andreas) był grą, w której skakało się po budynkach, całe lata przed tym, jak stało się to modne dzięki asasynom. Plus wybuchy, dużo wybuchów. Czy można chcieć więcej?

Najwyraźniej tak, bo potem nastąpił Crackdown 2, który był tym samym, co „jedynka", a mimo to gorszym. To dlatego, że nowi twórcy gry (poprzedni zajęli się APB – nieudanym „Grand Theft Auto Online" sprzed lat) zmuszeni do pracy na wczoraj zrobili... remake poprzedniczki – to samo miasto, te same sztuczki, byłem, robiłem. Zaszła jakaś ewolucja – można było stworzyć postać i grać maksymalnie w cztery osoby – ale całość przypominała bardziej moda niż grę. W dodatku przy kopiowaniu i wklejaniu składowych wprowadzono do niej nowe błędy, których nie wyłapano podczas testów – bo tych nie było. Spotkała się tedy „dwójka" zasłużenie z Gniewem Internetu™, a w świecie crackheadów zwykło się mawiać, że Crackdown skończył się na Crackdownie.

System poruszania się to jeden z niewielu satysfakcjonujących elementów gry.

Szkoda niewykorzystanego potencjału miasta...

...i autka zdolnego jeździć po ścianach.

ŚWIAT ORBÓW

Psst, zdradzę wam sekret crackheadów. W grach tej serii wcale nie chodzi o fabułę. I nawet nie o wybuchy. Chodzi o orby – rozrzucone po świecie kule, których zebranie, zwykle wymagające akrobacji, daje bonusy doświadczenia. W Crackdownie 3 tych najcenniejszych – ukrytych – jest przy tym aż 250. Musisz mieć je wszystkie?

Mit chmury

Zwykło się tak mawiać do czasu, gdy w czasie E3 w 2014 Microsoft zapodał projekcję marzeń, w której gry nie miały ograniczeń technicznych, bo stała za nimi Moc Chmury Microsoftu. Sam Phil Spencer obiecywał, że choć prace nad grą dopiero się zaczęły, to ostatecznie ma się w niej znaleźć możliwość zniszczenia praktycznie całego miasta. Zupełnym przypadkiem odpowiadać za to miał nasz stary znajomy, David Jones, który z jednej strony na czele firmy Cloudgine robił nieograniczoną chmuromoc (20 konsol w jednej!), a z drugiej, jako założyciel Reagent Games, zająć się miał równie nieokiełznaną grywalnością. A do tego na pomoc sunęło Sumo Digital z superkampanią i trzy inne podmioty tworzące multi. Premiera tego opus magnum: już w 2016!

Nie pamiętacie jej? To pewnie dlatego, że się nie odbyła. Moc Chmury Microsoftu okazała się także mniej mocna, niż zakładano, i dowiedzieliśmy się, że z tym niszczeniem miasta to na pewno, ale w multi, a w singlu – tylko troszkę. Za to Crackdown 3 zapowiedział się na pewno na premierę Xboksa One X (na 2017), ale zanim ta nastąpiła, ześliznął się na 2018. Koniec końców nie załapał się jednak także i na miniony rok, i otrzymaliśmy go dopiero teraz, 15 lutego 2019. Blisko pięć lat od pierwszej zapowiedzi. Jak ten czas leci, nie? Ale nic to, w końcu mamy Crackdowna godnego tych całych nakładów, prawda? Odpowiem tak: wciąż **użytkuję dwie ostatnie generacje Xboksa i przy Crackdownie 3 musiałem od czasu do czasu sprawdzać, czy gram na tym nowszym**.

DNA komiksu

Ale od początku: znów minęło 10 lat. Agencja, czyli nasi mocodawcy, mieli się zasadniczo nieźle aż do dnia, gdy na największe miasta spadły jakieś bomby elektromagnetyczne, czy coś w tym rodzaju, co spowodowało ich „wygaszenie". Naturalnie co to za życie bez internetu, więc metropolie wyludniły się i świat nagle zapełnił się uchodźcami. Na szczęście ostatnie nietknięte miasto, New Providence, wysłało ekipy ratunkowe po nieszczęśników bez internetu i ściągnęło ich do siebie. Szkoda tylko, że rajska wyspa okazuje się więzieniem, a miastem rządzi złowroga organizacja Terra Nova, która przy użyciu superenergii zwanej Chimerą zamierza stworzyć sobie – nomen omen – Nową Ziemię.

W każdym razie Agencja nie chce puścić tego afrontu płazem i wysyła do New Providence cały oddział agentów. I pewnie gra skończyłaby się, zanim się jeszcze zaczęła, gdyby nie uderzenie wyprzedzające Terry Novy, po którym z agentów zostaje garść zwęglonego DNA. Nieco więcej szczęścia ma nasz własny heros, tudzież heroina, którym u 9 na 10 graczy jest stary, dobry Terry „Old Spice" Crews, bo ten kończy lot jako nieco bardziej kompletny kadłubek. To jednak wystarczy, by z pomocą nieoczekiwanych partyzantów odzyskać zdrowie (ale nie moc) i rozpocząć demontaż aparatu opresji.

Crackdown 3 zdaje się należeć do pokolenia X360.

Całość stylizuje się na superbohaterski komiks i miewa przebłyski, ale i tak trudno uwierzyć, że odpowiada za nią Joseph Staten, współautor kanonu Halo.

Skills for kills

Nie ma co kryć, **Crackdown 3 ma charakter gry sprzed lat – i to także w kontekście grywalności**. Rdzeń się nie zmienił –

Wszystko sprowadza się do biegania po próżnicy...

...i nużącego strzelania z autocelowaniem.

CRACKDOWN 3

wciąż mamy otwarte miasto do podbicia w sposób, jaki sami uznamy za stosowny (kampanię można przechodzić w grupie do czterech graczy, jednak nie jest to wymagane). Ogranicza nas wprawdzie szansa przeżycia – tj. to, jak wrogowie skalują się do naszego własnego poziomu, ale generalnie zawsze jest gdzie bić i być bitym. W praktyce oznacza to, że biega się pomiędzy znaczkami na mapie z najwyższą liczbą przy nazwie (procentowa szansa powodzenia) i zalicza misję z marszu, by po pierwsze zasilić pasek „podatności" powiązanego z zadaniem bossa i po drugie – zasilić ekspem naszą własną postać, co pozwoli podnieść liczby przy zadaniach.

Rozwój naszego herosa odbywa się, jak zwykle w Crackdownach, wielotorowo. To zasługa systemu „skills for kills", który wynagradza punktami doświadczenia stosowne zachowania – sprawność, strzelanie (z asystą nawet na PC), walkę wręcz, jazdę, wybuchy (dużo!) – co z kolei pozwala odblokować moce typu podwójny i potrójny skok, możliwość wezwania samochodu jeżdżącego po ścianach (lepiej nie) czy kapitalny granat osobliwość. Jest nawet „uprząż", pozwalająca grawitacyjnie powiązać dwa obiekty i cieszyć się rezultatem, ale Just Cause 4 robi to lepiej. Miło też, że da się swobodnie korzystać z każdej podniesionej broni i każdego objeżdżonego pojazdu, problem w tym jednak, że **nic, co się robi w Crackdownie 3 – z wyjątkiem swobody ruchu i wybuchów – nie jest szczególnie satysfakcjonujące**.

Bossowie i neony

Porywające nie są nawet walki z bossami. Jest ich łącznie dziewięć i starcia te to punkty przełomowe w kampanii, jednak zapamiętam je jako niespecjalnie wymagające, za to długie. Każdy z bossów oferuje nieco inną grywalność, ale jak jeden ulegają mocy rakiet kierowanych. Jeśli zdarzyło mi się ginąć, to tylko dlatego, że nie chciało mi się robić zadań pobocznych i startowałem do nich, mając np. 42% szansy na zwycięstwo. Dziwnym pomysłem zdaje mi się też to, że po walce z nimi odpalają się „blokady", wydarzenia wymagające nużącego wypełnienia paska trupami. Jeszcze dziwniejsze jest to, że kiedy zawaliłem rozmyślnie jedną z blokad, to... nie było żadnych konsekwencji – zrestartowałem się w innym miejscu i świat znów był piękny.

Piękny jak na standardy Crackdowna, bo tak po prawdzie to **świat wydaje się pusty i umowny**. Scenki rodzajowe, w stylu bójki uczniów czy ulicznej potańcówki, zdają się ustawką na potrzeby turysty. Jeszcze mniej wiarygodne okazują się reakcje mieszkańców (garstki, podczas gdy powinno być przeludnienie) na zdarzenia z udziałem naszego bohatera – nawet w GTA 3 było lepiej. A szkoda, bo projekt New Providence i różnorodność scenerii – od slumsów po drapacze, plus neony i hologramy na wszystkim – mogą się podobać i ewidentnie zabrakło chęci, by nadać im głębi i wiarygodności. Ponadto gra działa na XBO jedynie w 30 klatkach i kompletnie zawodzi w kwestii tego, czym kusił nas przed laty Microsoft – podatności otoczenia na niszczenie.

Niemoc chmury

Nieco więcej możliwości niszczenia scenerii, ale też nie w takim stopniu, jak odbywało się to na prezentacjach, jest w trybie multi do 10 graczy, zwanym stosownie Strefą Rozwałki. Tj. zniszczalne są jej elementy, ale tezy, że da się zniszczyć całe miasto, nijak nie da się wybronić. Także dlatego, że to niespecjalnie miasto – raczej holograficzna symulacja takowego, więc brak wiarygodnych uszkodzeń budowli nie budzi zdumienia. Ciekawe, bo przecież słynna Moc Chmury Microsoftu miała pozwolić Xboksowi udawać kilkanaście Xboksów, a tutaj wcale tego nie czuć. W dodatku **zawodzi sama grywalność multi – to zwykła, prosta strzelanka z autocelowaniem**, która w czasach, gdy rozgrywka sieciowa podlega nieustannemu rozwojowi i sezonowości jak w Fortnite czy teraz Apex Legends, zdaje się nie na miejscu.

Koniec końców trudno nie odnieść wrażenia, że Crackdown 3 utrzymywany był przy życiu przez lata tylko po to, by sprawdzić, czy da się wykorzystać moc chmury w grach. To przez to **zdaje się reliktem minionej epoki** i niczym więcej jak kolejnym na długiej liście zmarnowanych „ekskluzywów" Xboksa. Można pograć – jako część Game Passa jest darmowy zarówno na konsoli, jak i PC – i może nawet skończyć, ale kupować w pełnej cenie nie warto. |CDA|

Wydłuża listę zmarnowanych „ekskluzywów" Xboksa.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 7

+ mobilność postaci
+ skills for kills
+ projekt świata
+ dużo wybuchów
+ ukryte orby

− słaba kampania
− marny model jazdy
− umowność wszystkiego
− mit mocy chmury
− anachroniczne multi
− niekomiksowe bluzgi

PEGI 3

PRODUCENT: MOONDROP
CENA: 72 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4, XBO, NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO, 2 GB RAM, GRAFIKA DIRECTX 11

PLATFORMOWA • LOGICZNA • CZASEM SŁOŃCE, CZASEM ŚNIEG

Żongluje żywiołami: **Eugeniusz Siekiera**

Degrees of Separation to banalna historia niebanalnych postaci, zamknięta w grze, która od pierwszych minut uwodzi grafiką i czaruje zagadkami. Uwierzycie, jeśli powiem, że w akcji wygląda jeszcze piękniej niż na screenach, a na dysku zajmuje niespełna 400 megabajtów?

Ember i Rime są młodzi i mają się ku sobie, choć wszystko przemawia za tym, by ich drogi nigdy się nie przecięły. On pochodzi ze świata wiecznego lodu, ona z krainy skąpanej w słońcu. Gdzie tylko Rime postawi stopę, ziemię pokrywa szron, a woda zamienia się w bryłę lodu. Gdzie zawita Ember, w jednej sekundzie wszystko rozkwita, a zima ustępuje miejsca latu.

Dwie pory roku

A teraz wyobraźcie sobie tę parkę na jednym ekranie i dwa żywioły walczące o przestrzeń. Jedna połowa świata gry jest skuta mrozem, a druga kąpie się w słonecznym blasku. Płynne przejście lata w zimę (bądź na odwrót) fantastycznie wygląda w akcji, ale właściwie jakie ma to przełożenie na rozgrywkę? **Poruszamy się cały czas parą bohaterów, nieustannie przełączając się między postaciami.** Jest co prawda klawisz przywołania, dzięki któremu druga z postaci podąża za pierwszą, ale tak czy inaczej konstrukcja stawianych przed nami wyzwań wymusza, byśmy naprzemiennie sterowali obojgiem. Zagadki środowiskowe tak zmyślnie zaprojektowano, że nikt nie jest pominięty, Ember i Rime otrzymują tyle samo czasu antenowego.

Lwia część łamigłówek sprowadza się do **korzystania z kluczowych talentów postaci, czyli wpływania na pogodę**. I tak dla przykładu, Rime może chodzić po wodzie, bo ta pod jego stopami automatycznie zamarza. Ember z kolei da nura w zimną toń, by dostać się dalej. Gdy Rime pchnie drewniany klocek, ten oblepi się śniegiem, zwiększając swoją objętość i masę. Wpływ Ember z kolei roztopi śnieg, przywracając przedmiotowi dawną formę. Aktywacja licznych wind i mechanizmów również sprowadza się do wykorzystania skrajnych temperatur, bo zasilające je kryształy aktywuje ciepło bądź zimno. Niemal każda zagwozdka w grze wymaga współpracy między bohaterami, ale że świat zmienia się automatycznie z każdym ich krokiem, w większości przypadków należy po prostu znaleźć się w odpowiednim miejscu, by sprowokować określony efekt. Szkoda tylko, że pomysły dość szybko się wyczerpują i **z biegiem czasu przerabiamy już tylko trudniejsze wariacje widzianych wcześniej wyzwań**.

Grafika czaruje na każdym kroku. To obok zagadek największa zaleta tej produkcji.

Dobry pomysł, który dość szybko się wyczerpuje.

W co-opie najlepiej

W trakcie przygody zdobywamy szaliki, dzięki którym odblokujemy dostęp do kolejnych etapów. W przeciwieństwie do większości dwuwymiarowych platformerów struktura poziomów jest dość nieliniowa. Wiele tu rozgałęzień i skrótów, co niesie za sobą inny problem – czasem po prostu nie wiadomo, dokąd iść, by pchnąć akcję do przodu, że nie wspomnę o backtrackingu, którego w takich grach zwyczajnie nie znoszę.

Niewątpliwie mocną stroną gry są wizualia. Świat Ember odmalowano w ciepłych barwach, uniwersum Rime'a mami zmysły wszystkimi odcieniami błękitu i granatu. Warto nadmienić, że grafika czaruje nie tylko w szerszym kadrze. Jest równie urzekająca w skali mikro, skupiając się na pozornie nieistotnych detalach. Na przykład w sytuacji, gdy Ember zanurzy się w wodzie, automatycznie nabiera powietrza w płuca i uroczo wydyma policzki. Niby bzdura, ale buduje klimat.

Charakter rozgrywki sprawia, że dzieło Moondrop jest **wręcz stworzone do grania w duecie**. Nie dziwi zatem, że nie zabrakło trybu kooperacji, tak po sieci, jak i przy jednej maszynie. Oczywiście można spokojnie przejść grę w pojedynkę, ale z uwagi na konstrukcję niektórych zagwozdek znacznie łatwiej i przyjemniej brnąć do napisów końcowych z kimś u boku. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

+ baśniowa oprawa graficzna
+ sprytnie skonstruowane zagadki
+ pomysł leżący u podstaw rozgrywki...

− ...którego formuła z czasem się wyczerpuje
− męczący backtracking

PEGI 12

PRODUCENT: SQUARE ENIX
CENA: OK. 230 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4

JRPG • PLATFORMER • CO SIĘ TU DZIEJE?!

Przemierzał japoński Disneyland: **Papkin**

Czy da się pogodzić Zachód ze Wschodem?
Czy Sandra Bullock wreszcie znajdzie faceta, który na nią zasługuje?
Czy Kingdom Hearts III to arcydzieło?

Występują: Sora, Goofy, Donald, Potwory i spółka!

Taka już robota robota.

Zima znowu zaskoczyła śnieżne potwory.

Da się.

Ona po prostu zawsze zakochuje się w niewłaściwych mężczyznach. Owszem. Arcygłupie arcydzieło.

Jaka taka sobie katastrofa

Dobrą wizytówką filozofii twórczej Square Enix jest utwór mający promować Kingdom Hearts III. Do studia nagraniowego wspólnie weszli Hikaru Utada, czyli jedna z najpopularniejszych gwiazd j-popu, oraz Skrillex, autor dubstepowych hitów, którym podejrzanie blisko do dźwięków wydawanych przez włączoną pralkę z niezamkniętym bębnem. Współpraca zaowocowała zderzeniem porządków, estetyk i narodowości, które w teorii współgrać nie powinny. W praktyce jednak: brzmią razem nośnie i lekko. Pod jednym wszakże warunkiem: że słuchamy z zamkniętymi oczami.

Największą trudność sprawia bowiem nie sama kompozycja, lecz towarzyszący jej teledysk, na który składa się remiks scen z poprzednich odsłon. Znamienne zresztą, że kawałek nosi tytuł „Face my fears", bo **zmierzenie się z zawikłanym dziedzictwem Kingdom Hearts III to w istocie doświadczenie przerażające**. Rdzeń nowej fabuły jest niby czytelny: Sora próbuje odnaleźć moc przebudzania (potrafię z tym sympatyzować, sam wciąż jej w sobie szukam), przemierzając Disneyowskie światy, w czym tradycyjnie pomagają mu choleryczny Kaczor Donald oraz jowialny Goofy. Kij w szprychy wkłada triu Organizacja XIII, pragnąca – w dużym uproszczeniu – końca świata.

Rozchodzi się jednak nie o bazę, ale o nadbudowę. W poprzednich odcinkach sagi bohaterowie podróżowali w czasie, tracili wspomnienia, przepisywali je, walczyli z własnymi kopiami, przemierzali cyfrowe reprodukcje rzeczywistości, gmerali we własnych snach i dawali się opętać. Nie bez znaczenia jest też fakt, że – w ramach kardiochirurgicznej perwersji – bez użycia skalpela kryli swoje serca w innych ludziach. W efekcie protagonista rozpoczyna przygodę, mając w sercowej przechowalni: a) swoje skromne ja, b) jednego z uczniów antagonisty, c) dodatkową wersję siebie oraz d) kobiecą replikę dodatkowej wersji siebie.

Memory Lane

Przypomnienie sobie fabularnych zakrętów tej opery mydlanej wymaga długich godzin powtórek... Z pozoru mamy jednak instrumenty, by uporządkować bieg wydarzeń; w końcu scenarzyści wykonali tytaniczną pracę, chcąc nam przypomnieć, o co właściwie chodzi z tymi całymi Heartlessami, Nobodies i Unversed. Już na etapie menu możemy wejrzeć w „Archiwum pamięci", dwudziestominutowe streszczenie ważnych wątków. Dołóżmy do tego retrospekcje, cytaty znanych scen (ze szczególnym uwzględnieniem pałaszowania lodów), nawiązania, dykteryjki, wtrącenia i recykling powiedzonek.

Scenarzyści stanęli przed misją właściwie nie do wykonania.

W praktyce: problem jest. Kingdom Hearts liczy osiem odsłon, a między numerowanymi częściami upłynęło trzynaście lat. Scenarzyści stanęli przed misją nie do wykonania: jednocześnie musieli zaadresować konkluzję sagi do weteranów, ale i nie zamykać się na pokolenie młodych graczy. **Nie bez współczucia będziecie patrzeć, jak próbują związać to fabularne lepiszcze.** Ponieważ istotnych przeciwników mamy trzynastu, każdy musi zaliczyć epizod, zazwyczaj mieszając w jednym z Disneyowskich światów. Najgorzej wychodzą na tym Diabolina i Czarny Piotruś, którzy snują się smętnie przez jakieś trzy sceny, coś tam niby knując, ale w zasadzie nijak nie wpływając na wydarzenia. Z niekłamanym smutkiem obejrzycie też sekwencję, w której wszystkie liczące się osoby dramatu zbierają się u mistrza Yen Sida, by naradzić się przed wyruszeniem na ostatnią misję. Przez dobrych siedem minut Strażnicy Światła tłumaczą sobie, kto jest kim, kto co robił, kto czegoś nie pamięta, a kto jest alternatywną formą kogoś.

Rozdęty ponad miarę, pięciogodzinny finał tylko ten trend kontynuuje. Każdy otrzymuje kilkuminutową cutscenę, w której tłumaczy swoje motywacje, i każdy zalicza poetycki pojedynek ze swoim prywatnym arcywrogiem. Gracz pozostaje na te przyczki w dużej mierze obo-

»

Jak zacząć?

Dostępne od początku zabawy „Archiwum pamięci" niby wyłoży wam najistotniejsze wydarzenia poprzedniczek... ale zrobi to nieumiejętnie. Jak więc wskoczyć w rozgrywkę? Właściciele PS4 mogą nabyć Kingdom Hearts: The Story So Far, zbiorcze wydanie obejmujące dziewięć wcześniejszych pozycji (dotychczas: rozsianych po PS2, DS-ie, 3DS-ie, PSP i GBA). Jeżeli jednak nie macie na podorędziu setek godzin i/lub cierpliwości dla gameplayowych archaizmów, bardzo dobre podsumowanie przygotował kanał Suggestive Gaming. 36-minutowy film jest dostępny pod adresem bit.ly/KHCDA.

jętny, bo przy tak gigantycznej obsadzie gra ma mnóstwo do zrobienia na bardzo wielu frontach, ale na żadnym nie może zatrzymać się na dłużej. Kingdom Hearts III musi zareagować na tak wiele wydarzeń z poprzednich odsłon, że – mimo 10 godzin cutscen – nie starcza mu czasu na jakikolwiek nowy wątek czy postać.

Czy można zignorować całe to trele-morele o keyblade'owych wojnach? Można. Nawet wówczas dostaniemy porządne jRPG, w którym Chudy i Buzz z „Toy Story" naparzają się z mechami, wujek Sknerus zatrudnia szczura z „Ratatuj" w eleganckiej restauracji, a Wielka Szóstka zaprasza nas do swojego garażu.

Nieostatnia fantazja

W przynajmniej kilku momentach Nomura kłania się innej słynnej serii Square. Wizytę w świecie „Toy Story" poprzedza cutscena z gry Verum Rex, której jakoś podejrzanie blisko do niewydanego FF Versus XIII (główni bohaterowie bardzo przypominają Noctisa, Stellę i Ardyna, kamera pracuje właściwie analogicznie jak w trailerze tytułu). W Hadesie odnajdujemy posąg Clouda z FF VII, w sklepie z zabawkami znajdujemy Cactuara, a przedmioty sprzedaje nam dobrze znany (od FF VI) Moogle.

Big Toy, Inc.

Rozmowy na temat „trójki" – wspomina reżyser Tetsuya Nomura na łamach Edge'a – długo tkwiły w martwym punkcie. Autor uparł się, by jeden z poziomów osadzić w świecie ukochanego „Toy Story", podczas gdy poprzednie części nigdy nie brały na tapet uniwersów Pixara. Negocjacje przeciągały się latami. Zapewniam jednak, że żaden zespół filmowców nie powinien żałować oddania swego dorobku w ręce Japończyków. Przeciwnie: ci są mistrzami w oddawaniu zachodnim markom należnego im hołdu.

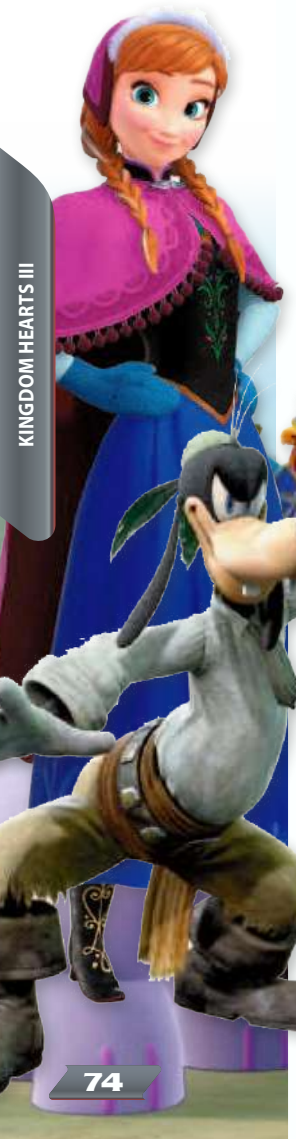
Fabuły poszczególnych rozdziałów Kingdom Hearts III mniej lub bardziej wiernie podążają za animacjami Disneya, niekiedy stanowiąc ich nieśmiałe sequele („Potwory i spółka", „Toy Story"), a czasem – adaptacje („Herkules", „Piraci z Karaibów: Na krańcu świata"). Nader wierne, dodam. Momentami ma się wrażenie, że Sora i s-ka cały czas uczestniczyli w znanych z wielkiego ekranu wydarzeniach, ale dotychczas kamera taktownie ich nie obejmowała. Dobrą ilustracją są tu „Zaplątani", którzy zaczerpnęli z pełnometrażówki zgoła wszystko. Od złośliwych przekomarzanek Maximusa i Julka na drugim planie, znanych ze srebrnego ekranu żarcików (komiczna scena z wahaniami nastrojów Roszpunki), przez rekwizyty (patelnia), statystów (królicze maskotki tym razem wskazują nam drogi do znajdziek), po lokacje (przejście, którym umyka Flynn). Taki poziom dbałości o detal to ewenement. Developerzy sięgnęli po świętego Graala, tworząc przeszczepy nie tylko bardzo wierne, ale i bardzo funkcjonalne. Scena festynu staje się tu pretekstem dla minigry, las, gdzie toczy się spora część akcji – areną potyczek.

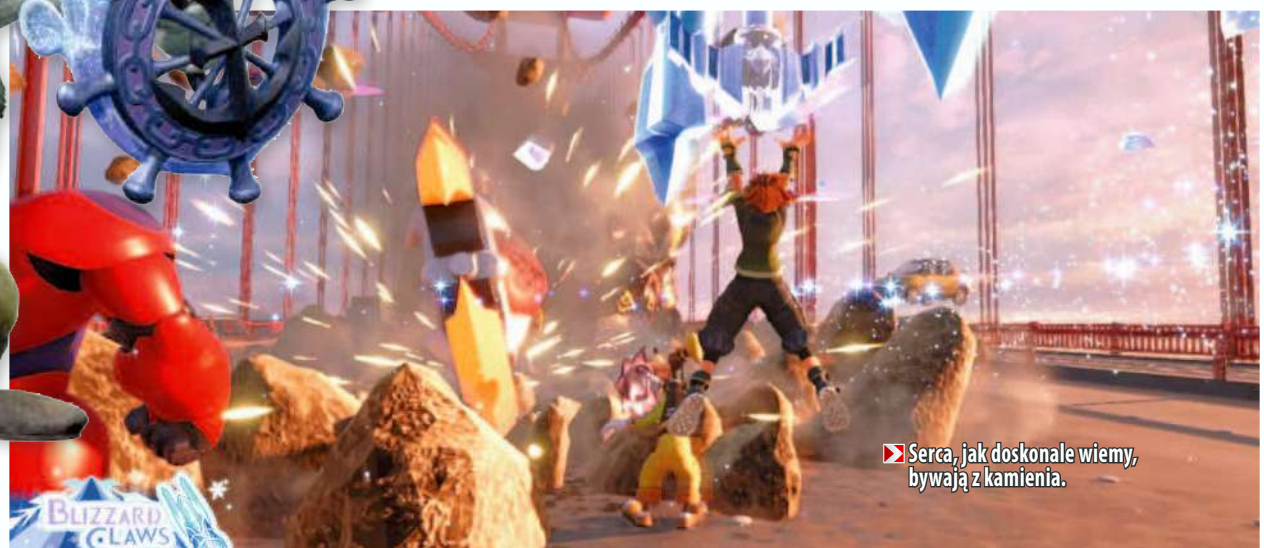
Zaplątani Piraci z Krainy lodu

Wielość uniwersów wymagała stworzenia kilku różnych wersji oprawy. W sklepie Toybox grywalny triumwirat zmienia się w figurki, a każdy z dźwięków – od „klik" wydawanego przez stawy Chudego po „klak", z którym zamykają się włazy zabawkowych mechów – brzmi plastikowo. W „Potworach i spółce" Sora, Donald i Goofy zarastają futrem. Podczas wizyty na Karaibach – obrastają w detale, a tonacja kolorystyczna i teksturowanie zmieniają się na tyle, by nadać grafice pozór realizmu. (Nadmienię jednak, że Donald nie ma wówczas na sobie marynarskiego wdzianka, choć ten jeden raz leżałoby jak ulał!). Trudno mi wyobrazić sobie, jak wiele pracy wymagało tworzenie tych filmowych światów, bo przecież developerzy i twórcy animacji korzystają z zupełnie innych narzędzi. Każdy model, płachtę materiału, shader i efekt trzeba było przygotować od podstaw.

W studiu nagraniowym stawiło się przynajmniej kilku aktorów znanych z dużego ekranu (vide Kristen Bell, czyli Anna z „Krainy lodu", albo Wallace Shawn, vel Rex z „Toy Story"). Nie wszyscy, to fakt... ale nawet jeśli zamiennicy średnio radzą sobie z postaciami Mike'a Wazowskiego czy Davy'ego Jonesa, to nadrabiają miną. Kinowych bohaterów odtworzono z dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Jack Sparrow nie tylko gestykuluje tak jak w filmach. Podobnie nawet drżą mu kąciki oczu i warg!

Muzycznie gra też balansuje między licencjonowanym soundtrackiem a nowymi kompozycjami. Bez kilku numerów zwyczajnie nie mogłaby się obyć (tak, jest „Mam tę moc!"), ale niekiedy kompozytorka Yoko Shimomura bawi się materiałem źródłowym. Niby rozpisuje utwór na podobne instrumenty, niby korzysta z tych samych akordów, niby długość riffu wydaje się analogiczna... ale na bazie znajomych składników wyczarowuje na pięciolinii całkiem nową jakość. Niezależnie od tego, czy Kingdom Hearts III nuci nam szanty





Serca, jak doskonale wiemy, bywają z kamienia.

I'm hairy high and low
Don't ask me why
Don't know.

W teorii trzej mężczyźni nie powinni się zmieścić na rakiecie. Szczęśliwie jeden z nich jest bardzo Chudy.

podczas żeglugi po Karaibach, czy katuje uszy agresywną elektroniką, gdy przemierzamy San Fransokyo, jest tak samo wiarygodne.

STRZELAĆ BEZ ROZKAZU!

BAM! Sora wystrzeliwuje kilkadziesiąt świetlistych pocisków. BUM! Wespół z Donaldem bombarduje planszę fajerwerkami. BAM! Ciska kilka kul ognia. BUM! Jego mroczna wersja teleportuje się między oponentami. BUM! Wsiada w plastikowego mecha, dziesiątkującego maluczkich falami energii. BAM! Katapultuje się, by przyzwać na mapę Ralpha Demolkę...Ta kanonada to raptem trzy minuty gry, w której **projektanci starć dostarczyli nam wizualno-mechaniczną orgię**. Potyczki toczą się w czasie rzeczywistym, ale cięcia i uderzenia cały czas przetykane są zaklęciami, przywołaniami, minigrami, atakami kombinowanymi i alternatywnymi formami. Co i rusz otrzymujemy nową broń z zupełnie nowymi atakami. Kolejnego summona, towarzysza i przedmiot...

Nie szczędzono zachodu w tym hołdzie dla Zachodu.

Brzmi chaotycznie? Tak właśnie jest. Projektanci rozmiłowali się w wystawianiu naprzeciw nam przeciwników o nieszablonowych rozmiarach i motoryce. W efekcie **gracz często miota się, walcząc w równej mierze z tytanami z „Herkulesa", jak i z kamerą, sterowaniem, wykrywaniem trafień oraz lockowaniem**. Nawet na najwyższym poziomie trudności zaliczenie Kingdom Hearts III to jednak fraszka. Odbiorca ma sycić oczy układami choreograficznymi i efektami specjalnymi, a nie kląć pod nosem na poziom trudności. **Na ołtarzu widowiskowości poświęcono wyzwanie czy precyzję.** Nie piszę tego z wyrzutem wyłącznie dlatego, że jest to chaos zjawiskowy.

Wielość

Pomiędzy potyczkami i cutscenami atakuje nas moc aktywności pobocznych. Długie godziny spędzamy w kokpicie (samodzielnie projektowanym!) statku gwiezdnego, by wziąć udział w prostym shoot 'em upie. Na Karaibach łapiemy za ster okrętu, tocząc bitwy morskie (oraz powietrzne!), i kursujemy między wysepkami, szukając skarbów. Wespół z Wielką Szóstką zaliczamy świetliste tory przeszkód, Kubuś Puchatek zaprasza nas do wariacji na temat Bejeweled/Peggle, gryzoń z „Ratatuj" – do uproszczonej wersji Cooking Mamy. W świecie „Potworów i spółki" umykamy laserom przez taśmy produkcyjne, a po zboczach „Krainy lodu" pomykamy na snowboardzie. W międzyczasie możemy zapuścić sobie na smartfonie kilka dwuwymiarowych miniger z Myszką Miki oraz zabawić się w fotografa. **Pod względem stałego dopływu nowych bodźców z Kingdom Hearts III może się równać chyba tylko Super Mario Odyssey.** Jako i tam do już zaliczonych światów warto zresztą wracać, bo często rozrastają się one o kolejne zajmujące segmenty.

W pewnej defensywie znajdują się natomiast elementy erpegowe. Postacie awansują w dużej mierze automatycznie, nasza rola sprowadza się co najwyżej do doboru ekwipunku i uskuteczniania craftingu skomplikowanego niby przygotowanie kanapki z serem. Nie da się też ukryć, że nie każdy element zrealizowano perfekcyjnie. We wspomnianych bitwach morskich widać tępotę AI. Bywa, że wroga flota bezmyślnie przystanie, a o koordynacji ataków piszę w tym miejscu wyłącznie po to, by przypomnieć projektantom, że miło by ją było wprowadzić. Niewidzialne ściany czasem przeszkadzają w radosnym platformingu, a ciągłe respawny – w eksploracji.

Arcygłupie arcydzieło

Po Kingdom Hearts III widać, że powstawało ponad dziesięć lat. To mieszanina tak wielu mechanizmów, że samo wysłanie jej do tłoczni należy poczytywać w kategoriach cudu. Choć gameplayowa karuzela przypomni wam czasy, w których byliście dziećmi, to ta fabularna jest rozpędzona zbyt długo, by nie dostać na niej mdłości. Stawka, choć na szali leży przecież los uniwersum, właściwie tu nie istnieje, bo każdy zgon da się przecież odkręcić, a każdą fabularną bzdurę wytłumaczyć inną fabularną bzdurą. Jakiekolwiek decyzje scenarzystów nie mają nawet pozoru ostateczności.

Odnoszę wrażenie, że Nomura i jego ludzie zapomnieli o fundamentach tworzenia opowieści. Niezależnie od gatunku, ta powinna być logiczna i wiarygodna, wyłożyć odbiorcy reguły i po prostu się ich trzymać. Wyobraźcie sobie, że w kryminale ma miejsce scena salonowa. Herkules Poirot czy inny genialny detektyw przeprowadza bezbłędne rozumowanie, czytelnik z uznaniem kiwa głową, bo choć tropy były rozsiane po fabule dziełka, nie zauważył ich i nie domyślił się tożsamości mordercy... po czym okazuje się, że zabójstwo było snem uczestnika prywatki. A właściwie to jego pozbawionego wspomnień klona, który jest trzecią inkarnacją prawdziwego bohatera. I to martwą... a może jednak żyje i powróci w kolejnej części tasiemca?

To właśnie Kingdom Hearts. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 10
AUDIO 10

+ odtwarza Disneyowskie uniwersa z pietyzmem
+ wybitnie zróżnicowana rozgrywka
+ chaotyczna, ale nieprzyzwoicie efektowna walka
+ moc doskonałej muzyki

− nie umie sobie poradzić z własnym dziedzictwem
− odtwórcza historia
− nieprzyzwoicie efektowna, ale chaotyczna walka

PEGI ?

PRODUCENT: LUDEN.IO
CENA: 47 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY (FANOWSKIE)
MULTI: BRAK

PC: WIN VISTA/7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 2 GB RAM, INTEL HD GRAPHICS 3000

LOGICZNA • SORTOWANIE DANYCH • UCZENIE MASZYNOWE

WHILE TRUE: LEARN()

Sortuje trójkąty i kwadraty: **enki**

Choć niespecjalnie melodyjny tytuł gry wprost zapowiada, że rzecz będzie o programowaniu, miłośników klepania kodu zapraszam do gry Exapunks. Tutaj działania wykonujemy tylko na grafach.

Przy nazbyt rozbudowanych drzewkach gra potrafi chrupnąć...

A konkretniej modułach, które na różny sposób przemielą strumień danych wejściowych tak, aby przesiać do wyjść to, co trzeba (plus minus circa margines błędu). Wszystko po to, by **poznać historię uczenia maszynowego, łyknąć jego podstawy i... porozmawiać z kotem**.

Miau()

Fabuła jest tyleż głupia, co prosta. Jesteśmy programistą, przyszłym specjalistą od sieci neuronowych i analizy danych. Jak się jednak okazuje, w naszym jednoosobowym gospodarstwie domowym pod względem umiejętności programistycznych jesteśmy dopiero drudzy. Wyprzedza nas bowiem kot geniusz, z którym jednak nijak nie możemy wymienić doświadczeń, bo nie znamy kociej mowy. Od tego momentu głównym celem staje się stworzenie algorytmu analizującego język i emocje jajogłowego sierściucha. Przystanek pierwszy: lata 40. ubiegłego wieku i pierwsze perceptrony.

Złożoność rozgrywki nie jest dużo większa niż pierwsze po wstępie zdanie tego tekstu. Na drodze ku kociemu oświeceniu stoi kilkadziesiąt zadań, do zaliczenia których należy wykorzystać świeżo poznaną wiedzę i moduły, oraz sprytnie połączyć ich wejścia i wyjścia tak, żeby wynik był zgodny z oczekiwaniami. Dla przykładu jednym z podstawowych elementów jest drzewo decyzyjne kolorów. Dane, które wpadają do wejścia (miks trójkątów, kół i kwadratów o barwach czerwonej, zielonej i niebieskiej), wymykają się dwoma wyjściami. Jeżeli ustawimy owe jako np. „czerwony" i „niebieski", wszystkie czerwone pójdą w jedną stronę, niebieskie w drugą, a zielone... rozdzielą się losowo pomiędzy oba.

Naukowy hazard

Losowość czy też rachunek prawdopodobieństwa to rzecz, której przy przetwarzaniu sygnałów nie sposób pominąć, a wręcz należy ją przytulić i okiełznać. Dlatego też oprócz zadań, w których musimy dostarczyć do wyjść dane ze stuprocentową dokładnością, są takie, gdzie liczy się zmieszczenie w marginesie błędu. Ze strony gracza oznacza to ruszenie głową w stronę prostego dodawania i szacowania, ile danych z jakiego wejścia przesmyknie się przez nasze sita do celu. **I jest to, śmiem rzec, nowatorskie i rozwijające, miejscami równie silnie co najlepsze z produkcji studia Zachtronics.**

Mniej podoba mi się rozwiązanie drugiego najważniejszego elementu zagadek, czyli szybkości, z jaką docelowo przetwarzamy te dane. Na to bowiem wpływają nie tylko użyte moduły, ale również podzespoły komputerowe, które kupujemy w miarę postępów w kampanii za zarobione na zadaniach pieniądze. Sprawia to, że łamigłówka wykonana na brązowy medal na początku zabawy może się okazać „złotym" rozwiązaniem już parę godzin później, gdy wrócimy do niego z ulepszonym sprzętem. Zupełnie zaś nie rozumiem koncepcji tutejszych startupów, czyli algorytmów, które chodzą sobie w tle kampanii i co jakiś czas wypłacają nam zysk lub stratę w zależności od ich popularności w świecie gry. Zgaduję, że owa popularność zależy od ich wydajności, ale – jako że nigdy nie jest wyjaśnione, co w zasadzie sprawia, że słupki rosną albo maleją – służy to chyba głównie jako lekcja na temat chaosu rządzącego światem.

Koło z kwadratów

Twórcy z Luden.io podeszli do zadania zarówno z punktu dostarczycieli rozrywki, jak i nauczycieli, za co zdecydowanie należą im się oklaski. Niemal przy każdej nowej „lekcji" zachęcają do obejrzenia rozwijających wiedzę filmów i dyskusji na Discordzie – co zresztą okazuje się przydatne, bo niektóre zagadnienia (jak np. rozwój AI autonomicznego pojazdu) zostały według mnie wytłumaczone niezrozumiale. Do poprawki jest również interfejs (cierpliwości Buddy trzeba, by wklikać się w budowę używanych wcześniej modułów) oraz polonizacja, której „fanowskość" – choć nie zaciemnia na szczęście obrazu – niestety siniaczy oczy. Ogółem jednak: sympatyczna rzecz. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 5

+ intuicyjna rozgrywka
+ sympatyczna oprawa
+ bawi i uczy

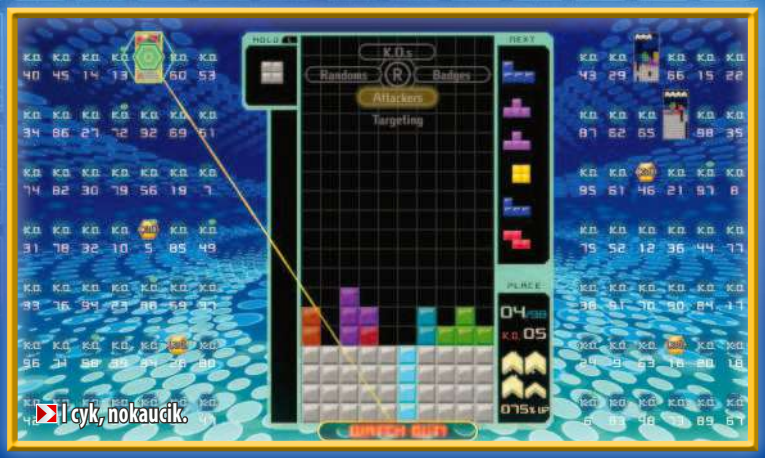
− niejasne wytłumaczenia niektórych zagadnień
− niedoróbki interfejsu

...ale często najlepsze rozwiązania to te najbardziej eleganckie.

PEGI 3

PRODUCENT: ARIKA
OPŁATY: DARMOWA (BRAK MIKROTRANSAKCJI)
WERSJA PL: BRAK

SIECIOWA • TETRIS • BATTLE ROYALE



Zawsze wie, gdzie dropnąć: **spikain**

Nowy Tetris. Bez dużych udziwnień, bez mikrotransakcji, darmowy dla każdego, kto opłaca tani jak barszcz abonament Nintendo. Brzmiałoby to jak marzenie... gdyby nie fakt, że to battle royale.

Choć „Tetris battle royale" brzmi jak żart i wielu tak tę koncepcję traktuje, to trudno – po przyjrzeniu się szczegółom – nie zgodzić się, że te trzy słowa dobrze opisują rzeczywistość. Trzonem rozgrywki Tetrisa 99 jest tradycyjne układanie klocków i zbijanie linii. Mechanizm ataku i obrony, który pojawiał się już w serii w zwyczajnym trybie versus, **został tu przystosowany do zabawy w 99-osobowej grupie**. Stąd nazwa.

W chwili premiery możemy uruchomić tylko jeden tryb – ale zakładka ze statystykami, która dzieli się na „wszystkie" i „Tetris 99", sugeruje, że za jakiś czas może zostać dodany również na przykład tryb klasyczny. Po rozpoczęciu gry widzimy tylko zwyczajny, pionowy tetrisowy ekran... oraz – po bokach – 98 innych, mniejszych ekraników, w których na bieżąco oglądać można rozgrywkę naszych przeciwników.

I mowa tu naprawdę o „przeciwnikach", a nie tylko o osobach, które akurat w tym samym czasie grają w Tetrisa. **Ten, kto przetrwa najdłużej, wygrywa – ale nie chodzi tylko o survival, bo mamy bezpośredni wpływ na innych uczestników.** Wykonywane przez nas tetrisy (wyczyszczenie czterech rzędów), T-spiny (w uproszczeniu: odpowiedni obrót klocka w ostatniej chwili) i kombosy (tj. serie ruchów zbijających kolejne linie) automatycznie wysyłają przeciwnikom tzw. śmieci. Te ostatnie to po prostu dodatkowe szare, niekompletne rzędy pojawiające się pod tymi ułożonymi przez gracza. Jeżeli budujesz sobie wieżę i ktoś nagle wzniesie ci ją na dziesięć dodatkowych linii, masz problem.

Da się temu zaradzić, utrzymując na swojej planszy taką sytuację, w której łatwo wyprowadzić kontrę w postaci własnego kombosa albo chociaż tetrisa (odpowiednio szybka reakcja zapobiega pojawieniu się u nas śmieci). Jest to o tyle łatwiejsze, że w Tetrisie 99 powraca mechanizm „holdowania", czyli po prostu przetrzymywania klocka na później. Kluczowe jest to, żeby być gotowym nawet na największe piekło, bo ataki potrafią nadejść z kilku stron naraz. A to, czy będziemy na celowniku innych graczy, zależy od kilku rzeczy, bo każdy uczestnik ma aż pięć sposobów na wybór celu. Może atakować ludzi z odznakami (najlepszych), ludzi w tarapatach (bliskich nokautu), ludzi atakujących jego, ludzi losowych lub konkretnych, wybieranych ręcznie.

Tempo rozgrywki rośnie w miarę postępu – najwyższa prędkość wchodzi, kiedy na polu bitwy walczy ostatnie pięć osób. I powiem szczerze, że choć gram w Tetrisa regularnie od dość dawna, nigdy nie czułem przy nim takiej adrenaliny – i takiej satysfakcji, kiedy kolejny raz uda mi się dostać do top 3 (swoją drogą: najczęściej otoczony przez Japończyków). A przecież moje początkowe wrażenia wcale nie były pozytywne – głównie dlatego, że nie miałem za dużo do czynienia z versusowym Tetrisem, a **99 kompletnie niczego nie objaśnia**. Gdybym nie wszedł na odpowiednie wiki, nie dowiedziałbym się pewnie nigdy, że odznaki zbierane za nokautowanie przeciwników zwiększają naszą siłę, więc agresywna gra opłaca się bardziej niż zachowawcza. Początkującym nie tłumaczy się nawet, na czym polega T-spin ani jak go wykonać.

Nie wierzę, że to piszę, ale **znalazłem swojego battle royale'a** – i okazuje się, że trenowałem do niego dłużej niż istnieje gatunek. Ocena, którą wystawiam, to wypadkowa kilku kwestii. Po pierwsze: to Tetris. Po drugie – wykonany przez Arikę, a więc tetrisowych mistrzów. W związku z tym feeling ma dokładnie taki, jak powinien mieć. Po trzecie jednak – **zawartości, nawet jak na zupełnie darmową grę, jest tu naprawdę niewiele**. Mnie to pewnie wystarczy jeszcze na długo, ale każdemu innemu radziłbym mieć to na uwadze. Po czwarte: oprawa wizualna jest zaledwie OK (nie może oczywiście równać się z Tetris Effect), a jeden podstawowy utwór (taki sobie remiks klasycznego Type A) i niby-wariacja na temat „Lotu trzmiela" to trochę za mało. Zwłaszcza po kilkudziesięciu godzinach.

Siedzę i czekam więc na zapewne zbliżające się aktualizacje, ale – czego można się domyślić po powyższym – nie jak na szpilkach. Już teraz **Tetris 99 jest moim nowym ulubionym nałogiem** i nie zanosi się na odwyk. |CDA|

OCENA
9

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 7
AUDIO 6

+ to Tetris
+ bardzo dobry Tetris
+ darmowy Tetris
+ jako battle royale spisuje się zaskakująco dobrze

– wygląda zaledwie w porządku
– brzmi tak sobie
– mało zawartości – o ile to dodatkowej zawartości oczekuje się po Tetrisie
– brak jakiegokolwiek samouczka/sekcji z FAQ

PEGI ?

PRODUCENT: STUNLOCK STUDIOS
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: BRAK

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,8 GHZ, 4 GB RAM, INTEL HD 3000

SIECIOWA • MOBA • BATTLE ROYALE

BATTLERITE ROYALE

Jak zwykle – chcesz sam na sam, a gdzieś z boku już czai się sęp.

Ostatnie sekundy meczu nieodmiennie podnoszą ciśnienie.

Zajada grzyby w lesie: **enki**

Premiera wersji free-to-play BRR to już czwarty zryw Stunlock Studios nieustannie próbującego przyciągnąć graczy do swej serii. I choć kibicowałem twórcom przez lata, nie mogę pozbyć się wrażenia, że ów zryw przyszedł za późno.

O tym, że Battlerite Royale po wyjściu z wczesnego dostępu będzie darmowe, wiadomo było od samego początku – taką samą drogę przebyła wszak jego „matka", Battlerite. Pięć miesięcy, które Royale spędziło za dwudziestodolarową furtką, Szwedzi przeznaczyli na przystosowanie pozostałych bohaterów z „podstawki" do nowych realiów rozgrywki (w szczególności Oldura, Pearl i mojej faworytki Tayi), dodanie do niej dwóch miniregionów oraz dokonanie szeregu innych, kosmetycznych, zmian.

Dziś obie ich gry stanowią dwukomórkowy organizm łączący konta, ekwipunki i okresowe questy graczy. Na dobrą sprawę fani najlepszej na rynku mobonapierdzielanki już nigdy nie muszą odpalać innych tytułów w poszukiwaniu zróżnicowanych doświadczeń. **Obie części są dobre, ciekawe i grywalne. Ale to wciąż może być za mało.**

Bumerangiem w pysk

Gwoli przypomnienia: Battlerite Royale przenosi bohaterów Battlerite'a z ich ciasnych aren na rozległą mapę Talon Island, gdzie trzydzieścioro z nich próbuje się nawzajem powybijać, aż w centrum stale zawężającego się pola rozgrywki zostanie tylko jeden. Czempioni są niebywale zróżnicowani – zasięgowi i walczący wręcz – a dreszczyku emocji dodają zarówno kolekcjonowane po drodze przedmioty, jak i... umiejętności. W odróżnieniu od Areny (jak zwykło się wyróżniać w dyskusjach oryginalnego Battlerite'a) bohaterowie rozpoczynają grę z zaledwie trzema z sześciu umiejek (nie licząc ulta, który dostępny jest od początku, ale trzeba go naładować walką). Resztę muszą znaleźć w skrzyniach lub... na truchłach ubitych graczy.

Pierwsze minuty rozgrywki naznaczone są więc siłą rzeczy sporym wpływem przypadku, ale wciąż na pierwszym miejscu pozostają taktyczne i mechaniczne umiejętności. Taya, zauważyłem, to najlepsza z ogrywanych przeze mnie dotychczas postaci, która nadaje się do lania wrogów na początku rozgrywki – jej przyspieszenie i bumerangi to zestaw, który robi sieczkę nawet z największych łobuzów early game'u. I dobrze, bo później, ze względu na ograniczone możliwości ofensywne i konieczność przystawania przy każdym ataku podstawowym, wymaga każdej możliwej przewagi, by poradzić sobie z innymi rozwiniętymi postaciami. O solidności balansu niech zaświadczy fakt, iż w momencie, gdy to piszę, **wśród dwudziestki najlepszych graczy w europejskim rankingu aż czternaścioro ma zupełnie innego „maina" od reszty**. Liczba czempionów wynosi obecnie 28.

Urlop na Wyspie Szponu

Różnorodność ma wiele imion, a w przypadku BRR po powrocie do gry zdecydowanie brakuje mi większej liczby nowości. Zwłaszcza świeżej mapy albo przynajmniej jej zapowiedzi. Plan na zatrzymanie graczy poprzez płatny Battlepass, czyli zestaw „kosmetyków" odblokowywanych poprzez granie, zupełnie nie trafia w moje oczekiwania – ani zawartością, ani ceną (55 zł za zestaw diamentów, który wystarcza do kupienia przepustki, i jeszcze trochę zostaje na waciki). Jest też inna sprawa – nie odniósłszy do tej pory z Battlerite'em spektakularnego sukcesu, niespecjalnie liczni developerzy ze Stunlocka muszą teraz dzielić moce przerobowe na dwa wymagające stałej opieki tytuły. A liczba graczy stale maleje. W centrum zainteresowania twórców i fanów wciąż pozostaje Arena, więc to przede wszystkim ku niej kieruję spojrzenia tych, którzy z serią nie mieli jeszcze do czynienia. Royale, jakkolwiek dobre i udane, pozostaje przy niej jedynie dodatkiem. |CDA|

Battlerite 2.0

W odpowiedzi na odpływ graczy twórcy spróbowali wykopać w Arenie dodatkowe warstwy głębi. Teraz co rundę można zabrać ze sobą do walki zestaw przedmiotów. Mapy wzbogacono m.in. o wybuchające beczki. Zwiększono również szybkość poruszania się postaci, a także dodano Overload – umiejętność dostępną po śmierci członka drużyny, zwiększającą zadawane i otrzymywane obrażenia.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ udane rozwinięcie formuły Battlerite'a
+ dobry balans
+ skill wciąż jest górą

– tylko jedna mapa
– umiarkowane perspektywy na rozwój

PEGI 12

PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT
CENA: 249 ZŁ (PC), 229 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: DO 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2300 2,8 GHZ/AMD A10-7850K 3,7 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660 TI/RADEON HD 7950

BIJATYKA • CROSSOVER • JAPONIA

JUMP FORCE

Walczył z grą: **Krigore**

Lubię crossovery różnego typu, jak i japońską kulturę. Z tych dwóch względów koncepcja Jump Force przemawiała do mnie jak żadna inna. Niestety, po uruchomieniu gry pojawiły się frustracja, znużenie, rozczarowanie i radość z odstawienia – dokładnie w tej kolejności.

Goku i Ryuk wyczerpują przydział na postacie z dziwnymi literkami „u" w imionach.

Pewnie już spojrzeliście na ocenę, więc żadną niespodzianką nie będzie, jeśli napiszę, że **pomimo oczywistych zalet generalnie nie warto**. To kontynuacja gry J-Stars Victory VS z 2015 roku, w praktyce jednak o wiele czytelniejszym odniesieniem są dwie części Xenoverse.

Kolizja światów

Fabuła nie porywa. Jakimś sposobem **różne uniwersa mang i anime połączyły się z naszym światem**, a my wkraczamy na scenę, gdy Frieza walczy z Goku w Nowym Jorku. Śmiertelnie ranni, zostajemy postawieni na nogi przez Trunksa i jego kostkę umbras. Niestety, wszystko wskazuje na to, że ktoś używa tej samej technologii do niszczenia naszego świata. Powstaje więc Jump Force – trochę taki japoński odpowiednik Avengersów, którego członkowie to śmietanka bohaterów z takich serii jak np. Dragon Ball, One Piece, Death Note czy Naruto. I rusza do walki ze złem.

Jump Force to **bijatyka, w której ścieramy się jeden na jednego, prowadząc drużynę złożoną z maksymalnie trzech postaci**. I tu największy plus gry: bohaterów jest od groma, każdy dysponuje charakterystycznymi atakami i zdolnościami. Fani anime będą usatysfakcjonowani. Tym bardziej że stoi za tym fajna i stosunkowo łatwa do opanowania mechanika, którą zbudowano w oparciu o założenia klasyki spod znaku kamienia, nożyc i papieru. Sprawdza się to jednak przede wszystkim w starciach z żywym przeciwnikiem – bo **kampania jest biedna i mało zróżnicowana**. Komputerowi szeregowi nieprzyjaciele nie stanowią tu wyzwania i większość z nich da się przejść, polegając nie na finezji, a na jak najszybszym doskoczeniu do wroga i zmasakrowaniu go serią najprostszych kombosów.

Na szczęście **da się także pograć w sieci, gdzie gra nabiera rumieńców**. Możemy toczyć walki w imię jednego z trzech stronnictw, wykonywać dzienne zadania, a przede wszystkim – rozwijać naszego avatara, korzystając z całej masy ataków i umiejętności do wyboru oraz z jeszcze większej liczby wizualnych ozdobników. To fajna sprawa, bo można w ten sposób kontrować strategie graczy po drugiej stronie internetu.

Byle nie na pececie

Miałem to nieszczęście, że testowałem wersję pecetową. Sprawdziłem grę z pięcioma padami – niestety żaden nie działał jak trzeba, choć Windows, Steam w trybie Big Picture oraz inne gry wykrywały sprzęt poprawnie. Pobieżna lektura wpisów innych graczy przekonała mnie, że nie jestem w tym odosobniony: **pecetowy Jump Force ma problem ze sterowaniem innym niż klawiatura. A granie na tej ostatniej jest mordęgą**, której nie polecam nikomu, szczególnie na nieintuicyjnym obłożeniu standardowym. By grać w miarę skutecznie, trzeba korzystać z okolic bloków WSAD, OLK oraz prawego Controla i myszki. Jako takiej wprawy nabrałem po paru godzinach zabawy.

Gra nie zachwyca również w innych, bardziej technicznych kwestiach. Przerywniki pomiędzy misjami to budżetowa żenada: ot, postacie stoją sobie na tle pustawych lokacji, a pod nimi śmigają napisy. Więcej dzieje się w kluczowych momentach, np. między kolejnymi rozdziałami, jednak tak czy inaczej Jump Force jest grą z minionej epoki.

Trudno polecić komukolwiek wersję pecetową: ani to bardzo ładne, ani bardzo wciągające, a do tego frustruje topornością. Pewnie, miło jest zobaczyć całą plejadę bohaterów japońskiej popkultury na wspólnej scenie – obawiam się jednak, że w tych okolicznościach docenią to jedynie najzagorzalsi fani Kraju Kwitnącej Wiśni. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 5

+ całe mnóstwo bohaterów japońskiej popkultury...
+ ...i czuć różnice w ich stylach walki
+ przyjemna w sumie mechanika walki
+ sporo aktywności w sieci
+ bardzo fajny rozwój postaci gracza

– jeśli ktoś widział Xenoverse, nie ma tu raczej czego szukać
– skopane sterowanie na pececie
– powtarzalna, nudna kampania...
– ...podczas której nie ma potrzeby korzystania z bardziej zaawansowanych zagrań
– oprawa audiowizualna z poprzedniej epoki

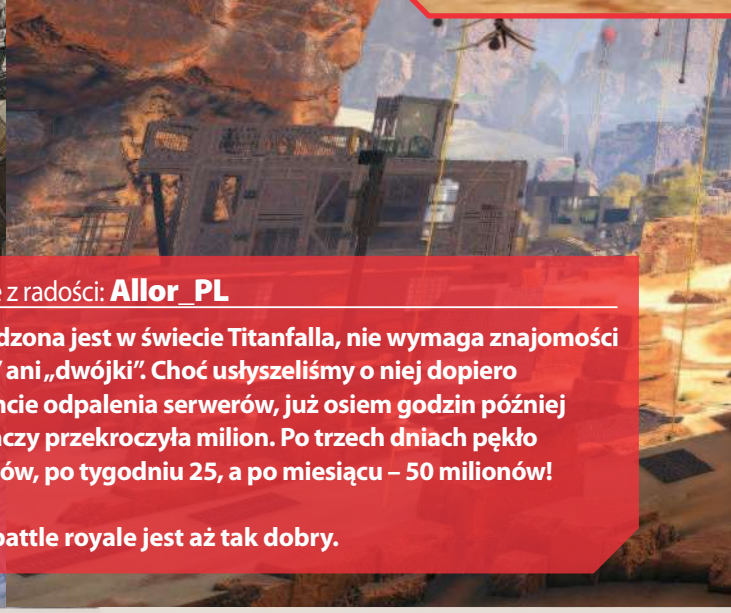
PEGI 16

PRODUCENT: RESPAWN ENTERTAINMENT
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE KOSMETYCZNE
WERSJA PL: BRAK
GRALIŚMY NA: PC

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-6300 3,8 GHZ/AMD A6-4350 4,2 GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GT 640/RADEON HD 7730

SIECIOWA • BATTLE royale • F2P • FPS

APEX LEGENDS



Skacze z radości: **Allor_PL**

Choć osadzona jest w świecie Titanfalla, nie wymaga znajomości „jedynki" ani „dwójki". Choć usłyszeliśmy o niej dopiero w momencie odpalenia serwerów, już osiem godzin później liczba graczy przekroczyła milion. Po trzech dniach pękło 10 milionów, po tygodniu 25, a po miesiącu – 50 milionów!

Tak, ten battle royale jest aż tak dobry.

Od strony fabularnej to opowieść o bohaterach (w oryginale: legendach, słowo to ma jednak nieco inne znaczenie w języku angielskim niż w polskim) walczących ze sobą i przeciw sobie na wielkiej wyspie-arenie. To właściwie wszystko, co trzeba wiedzieć, by zacząć, ale zanim ruszysz do boju, czeka cię jeszcze krótki samouczek wyjaśniający podstawy. Że wiesz wszystko i to tylko zbędna strata czasu? Możliwe, ale nie każdy ogrywał i Titanfalla, i Overwatcha. Krótki kurs dokształcający przyda się zaś szczególnie fanom PUBG-a. Bo chociaż w Apeksie zabrakło pojazdów, którymi dałoby się samodzielnie kierować, z miejsca na miejsce da się tu przemieszczać na kilka sposobów. I jak można się domyślać, bieg wcale nie jest spośród nich najszybszy.

Jakie to szybkie!

Nawet pomijając teleporty (bo to umiejętność tylko jednej z postaci), jest jeszcze latanie, jeżdżenie na linach oraz ślizganie się w dół zboczy. Że latanie jest wszędzie? W Apeksie korzysta się z niego nie tylko na samym początku, ruszając do boju. **Plecak rakietowy można bowiem uruchomić także później**, na przykład gdy wjedzie się po linie na jeden z wielu balonów unoszących się nad polem bitwy. Możemy zresztą jeździć i w górę, i w dół – a do tego jest ich na tyle dużo, że to w wielu miejscach najlepszy sposób na szybkie przemieszczanie się między budynkami. Ba, jedna z postaci potrafi tworzyć nowe połączenia linowe. Ostatni sposób to coś w rodzaju wrotek. Wystarczy biec i kucnąć – jeśli tylko teren nie jest zbyt płaski, będziesz ślizgał się w dół, przy okazji stanowiąc znacznie mniejszy cel niż podczas biegu.

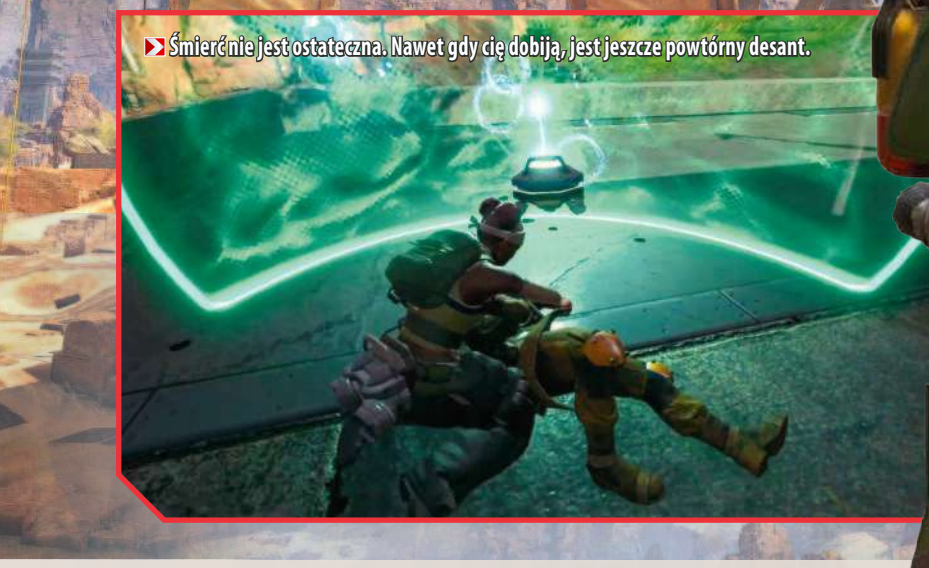
Jakie to... krótkie?

Po szkoleniu z poruszania się i strzelania przychodzi pora na naukę korzystania z umiejętności specjalnych. Każdy z bohaterów (na starcie ośmiu, choć dwóch z nich trzeba sobie odblokować, a w planach są kolejni) ma coś pasywnego, coś aktywnego i jednego ulta. Na potrzeby samouczka stajesz się hilerką, która odpowiednio: szybciej używa apteczek, stawia leczącego bota oraz przywołuje kapsułę z zaopatrzeniem. Proste? Proste. Można ruszać do boju? No... prawie. Problem w tym, że na razie poznałeś tylko jednego z bohaterów. Co mogą pozostali, dowiesz się dopiero wtedy, gdy się z nimi spotkasz na placu boju. Lub gdy ich sam sobie – w ciemno – wybierzesz i ruszysz do walki. Takiej na serio, bo **treningu – i z botami, i bez – brak. Przydałby się samouczek prezentujący wszystkich.** Oczywiście można sobie zobaczyć filmiki, pooglądać transmisje, poczytać poradniki, nie jest to więc jakiś strasznie duży problem, ale większość gry jest tak dopracowana, że takie przeoczenie rzuca się w oczy.

Jakie to grupowe!

A skoro już o ruszaniu w bój mowa, **w Apeksie na mapie ląduje maksymalnie 60 graczy**. Lub – co jest znacznie lepszym określeniem – 20 zespołów. Jak łatwo policzyć (oraz zobaczyć na ekranie), prócz ciebie w drużynie będą jeszcze dwa inne automaty białkowe. (Trybu PvE oraz botów brak, w każdym razie nie licząc tego leczącego). Towarzyszy możesz dobrać sam spośród znajomych lub też zdać się na ślepy los. No, nie tak do końca ślepy, bo serwer bierze pod uwagę wybrane postacie, dbając o to, by drużyny były w miarę wyrównane. Następnie losowana jest kolejność, w jakiej będziecie wybierali bohaterów. Bo wbrew pozorom fakt, że ostatnio patrzyłeś w głównym menu na hilerkę, nie znaczy jeszcze, że do boju będziesz ruszał jako ona. Jeśli nie będziesz zatwierdzał postaci jako pierwszy, ktoś może ci ją zabrać (w ramach drużyny nie mogą się powtarzać). Za to nie ma żad-

Nie biegaj tyle, bo będzie śmierdziało. A, że to pułapki? To sorry...



Śmierć nie jest ostateczna. Nawet gdy cię dobiją, jest jeszcze powtórny desant.

nych ograniczeń, jeśli chodzi o dostęp do broni czy przedmiotów.

Jakie to dopracowane!

Po potwierdzeniu wyboru (każdy ma na to tylko kilka sekund, więc w praktyce najdłużej czekałem na przydział serwera, bo potrafiło to zajmować nawet minutę) zostaje już tylko krótka prezentacja drużyny twojej oraz teoretycznie najlepszej spośród tych, z którymi będziecie się mierzyć (co ma sens o tyle, że pokonanie najlepszego gracza to dodatkowe punkty). Następnie przenosisz się na pokład desantowca. Na ekranie zobaczysz też od razu, **nasz bez broni, bez pancerza i z cooldownami na umiejętnościach specjalnych**. Różnice pojawiają się jednak bardzo szybko. Ot, choćby fakt, że automatycznie zakładasz pancerz i ulepszenia do broni, a także wyrzucasz słabsze wersje po podniesieniu lepszych. Oczywiście przedmioty można wyrzucić ręcznie, ale pomijając momenty, w których masz czas na dzielenie się z innymi, nie ma takiej potrzeby.

Jakie to przemyślane!

Jeszcze większe wrażenie robią pingi. Nie, nie chodzi o te związane z jakością połączenia i lagami – tylko o mechanizm

Świetnie radzi sobie na styku hero shooterów i battle royale.

który z graczy będzie odpowiadał za skok. Ten zaszczyt da się przekazać dalej, można także skoczyć całkiem solo, a także w dowolnym momencie lotu odłączyć się od grupy. Zazwyczaj to niezbyt mądre, chyba że tuż przed lądowaniem, by szybciej zebrać ekwipunek z większego obszaru.

Później jest na pierwszy rzut oka podobnie, jak w innych battle royale'ach: **zaczy-** wskazywania/oznaczania dowolnych obiektów. Można z tego skorzystać już w desantowcu, by zaproponować miejsce lądowania. Ba, jeśli w to samo miejsce pingnie druga osoba, jej postać powie, że popiera ten wybór. Bohaterowie w ogóle są dość gadatliwi, dzięki czemu nawet grając bez mikrofonu, nie ma się wrażenia, że jest się samemu. Fajne! Pingować można także na przeciwnikach – wtedy

Walka zespołowa to podstawa, a Apex daje narzędzia, które ją ułatwiają.

Nie przejmuj się, po prostu jesteśmy lepsi.

Co dalej?

Respawn Entertainment, twórcy Apeksa, zaprezentowali już plany na najbliższy rok. W marcu startuje pierwszy sezon, a wraz z nim także płatna subskrypcja. Każdy sezon trwać będzie po trzy miesiące, wprowadzając nowych bohaterów, nowe bronie i nowe przedmioty.

Dwóch pierwszych to najpewniej Octane (ze znanymi z Titanfalla stimpakami) oraz Wattson (z Tesla Trapem), w plikach doszukano się jednak nawet takich swojsko brzmiących nazw jak Husaria. Tajemnicą pozostaje jednak, czy nowych bohaterów trzeba będzie odblokować (lub kupić za prawdziwą gotówkę), czy też będą dostępni za darmo.

nie dość, że kolor zaznaczenia będzie czerwony zamiast pomarańczowego, to zmieni się także komunikat słowny, na ostrzegający przed wrogiem. A jeśli pingniesz na przedmiotach, twoja postać powie wszystkim, co to jest. **System ten jest bardzo szybki i dokładniejszy niż gadanie.** Genialne!

Jakie to przyjemne!

Te wszystkie szczegóły nie miałyby jednak większego znaczenia, gdyby coś było nie tak z samym strzelaniem. OK, można się przyczepić, że generalnie bronie mają małe magazynki, a tarcze sprawiają, że pierwszy headshot – nawet ze snajperki – rzadko okaże się śmiertelny. Dzięki temu starcia trwają nie ułamek, ale kilka czy nawet kilkanaście sekund. Ma się więc czas, by zareagować i przynajmniej spróbować się bronić. Żeby nie było – **ani tarcze, ani życie samo się nie zregenerują, liczy się więc każdy pocisk i każda sekunda**. Bo leczenie, uzupełnianie tarczy, a tym bardziej podnoszenie padniętych towarzyszy trwa kilka sekund, w trakcie których będziesz bezbronny. Co ciekawe, nawet jeśli zmienisz się już w skrzynię z łupem (ciężko rannych można dobijać, choć ci mogą się nadal powoli ruszać, a także aktywować specjalną tarczę), jeszcze nie wszystko jest stracone. Inni członkowie drużyny mogą bowiem wziąć twoją kartę postaci i zanieść do punktu przywołania desantowca (do tego momentu możesz przełączać kamerę miedzy towarzyszami). Po kilkunastu sekundach – wesoły, choć goły – dostajesz kolejną szansę. Super!

Jakie to nieinwazyjne!

Wygrywa rzecz jasna drużyna, która jako jedyna zostanie na placu boju, chociaż **doświadczenie, wirtualną kasę i surowce do craftingu dostaje się praktycznie za wszystko**. Kupić można za to wyłącznie skórki na broń i bohaterów. Jedyny wyjątek to wspomniane już odblokowywanie postaci. Trudno to jednak uznać za psucie balansu, bo te zablokowane postacie na tle innych wcale nie są przegięte. Co poziom doświadczenia dostaje się także loot boksa, też ze skórkami. Dzięki temu w starciu z graczem, który wydał na Apeksa prawdziwą fortunę, będziesz miał takie same szanse na zwycięstwo, co w walce z golasem – bo **liczą się tylko umiejętności, a nie stan konta czy poziom doświadczenia**.

Jedyny problem z mikropłatnościami to fakt, że wcale nie są takie mikro. Na skórki trzeba bowiem wydać po kilkanaście złotych. Do tego widzieć je będą przede wszystkim przeciwnicy, bo to przecież FPS. Dla mnie to akurat wszystko zalety, bo skoro płacenie tak niewiele zmienia, to przynajmniej nie będzie kusiło. Być może zmienię zdanie, gdy pojawi się przepustka sezonowa (jest w planach na najbliższą przyszłość), ale jeśli lubisz stroić swoich bohaterów, wiedz, że na razie rozwiązano to w Apeksie gorzej niż u konkurentów.

Jakie to super!

Drogie (choć całkowicie opcjonalne i niewpływające na balans) mikropłatności oraz brak samouczków dla postaci to jednak jedyne poważniejsze wady Apeksa. Biorąc pod uwagę cenę wejścia do gry (zero złotych), **bardzo wysoką jakość i absurdalnie dobrą optymalizację** (60 fps-ów da się uzyskać nawet na Radeonie ze zintegrowaną kartą graficzną, a także na wszystkich wersjach PS4 i XBO) – nie ma to większego znaczenia.

Mikropłatności są, ale to na szczęście tylko kosmetyka.

Zwłaszcza że to, co najważniejsze, czyli przyjemność ze strzelania, biegania i skakania, to ścisła czołówka. A jeśli dodać do tego brak elementów Minecrafta (przy całym szacunku dla tego tytułu!)... cóż, na razie Fortnite ma jeszcze wprawdzie więcej graczy, ale na Twitchu króluje Apex Legends, przyciągający więcej widzów niż pięć kolejnych gier razem wziętych. I to mimo faktu, że dostępny jest tylko na PC i „dużych" konsolach.

Tak, Apex Legends naprawdę jest aż tak dobry! |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 9

- + stabilność
- + wykonanie
- + płynność na konsolach
- + rozsądne wymagania na PC
- + bohaterowie z umiejętnościami jak w Overwatchu
- + świetny system pingów...
- + ...i lootowanie
- + bardzo dobrze rozwiązana współpraca
- + nieprzeszkadzające mikropłatności
- − brak trybu solo i gry w parach
- − dość długi czas oczekiwania na mecz
- − brak samouczka postaci

PEGI ?

PRODUCENT: BLACKMAIL GAMES/M2H
OPŁATY: 72 ZŁ (ZAKUP GRY)
WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2500K 3,3 GHZ/AMD PHENOM II X4 940 3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 960M/RADEON HD 7750

SIECIOWA • FPS • I WOJNA ŚWIATOWA • REALIZM

TANNENBERG
EASTERN FRONT 1914 - 1918

Tryb Manewrów to duża zaleta gry.

Tempo jest niespieszne – nie tylko ze względu na uzbrojenie.

To tytuł, który już w fazie testów beta pokazywał, że dostaniemy coś nietuzinkowego i wymykającego się schematom mainstreamowego strzelania. To gra, która z jednej strony śmiało czerpie z dorobku wspomnianego wyżej Battlefielda, z drugiej – robi to w tak odrębnym, własnym stylu, że nie sposób mieć do twórców o to zarzutów.

Pole bitwy

Trybu dla samotnego gracza tu nie ma – strzelamy w sieci, mając do wyboru trzy rodzaje zabawy. Najprostsze to deathmatch i team deathmatch – o nich jednak w praktyce można zapomnieć, bo ludzi do zabawy znaleźć trudno. Lepiej jest w przypadku Manewrów. To zmagania prowadzone na wielkiej, podzielonej na sektory mapie. Każda ze stron ma swoją główną kwaterę, zabawa zaś polega na zajmowaniu kolejnych wydzielonych części pola bitwy w celu wyczerpywania rezerw przeciwnika. Gdy te spadną do zera – wygrywamy. Zwycięstwo można też odnieść, posiadając więcej rezerw w chwili, gdy skończy się czas, lub odcinając kwaterę główną wroga od reszty pola bitwy. Dodatkowo każdy sektor związany jest z określonym bonusem – jeśli go kontrolujemy, to zyskujemy przewagę w postaci np. skrócenia czasu oczekiwania na uzupełnienie amunicji. Wyszło to bardzo dobrze i **do pomysłu na zabawę nie można mieć niemal żadnych zarzutów**. Niemal – bo czasem jednak zdarza się spawnkill.

Trochę inaczej można oceniać sam styl zabawy. Tannenberg to tytuł z ekstremalnie niskim TTK. **Ginie się tu od jednej kuli karabinowej.** Dosłownie. Nie pozostawia to wiele miejsca na bohaterskie – czytaj: głupie – szarże czy kozaczenie (choć Kozakami jak najbardziej można tu sterować). To tytuł, w którym gra się niespiesznie, ważąc kolejne ruchy i spokojnie wyczekując. Trochę pomaga w tym dobra fizyka strzelania i broń wojny światowej, która wymaga więcej szacunku przy celowaniu i przeładowywaniu.

Widoki na śmierć

O dziwo, sama grafika prezentuje się bardzo dobrze. **Efekty pogodowe potrafią zachwycić, mapy są zaś na tyle zróżnicowane, że nie czuje się podczas walki monotonii.** Niestety, równocześnie gra odrzuca nieczytelnym interfejsem i szeroko pojętą niechlujnością. Polska wersja straszy brakującymi znakami, napisy często zlewają się ze sobą za sprawą zbyt wąskich pól tekstowych. Zakładam, że twórcy starali się oddać klimat I wojny światowej nawet w ozdobnikach związanych z wyborem gry czy drużyny – wyszło to jednak nieco kiczowato. To zresztą jest też zapewne powodem, dla którego na początku trochę trudno połapać się w warstwie taktycznej.

Jak już jednak się przywyknie, Tannenberg **okazuje się zaskakująco wciągający. Jest dobrym, ale niestety wciąż niedopracowanym tytułem.** Jeśli spojrzy się na samą grywalność – należy się co najmniej siedem punktów. Może więcej. Cieszy ogrom opcji i statystyk związanych z uzbrojeniem i prowadzonymi przez nas żołnierzami. Gaz musztardowy i efekty wizualne związane z maską, która pozwala przeżyć w jego kłębach, pozytywnie podkręcają klimat. Mamy tu nawet kilka stopni ustawień związanych z brutalnością rozgrywki.

Jeśli ktoś lubi takie specyficzne klimaty – niech kupuje. Tym bardziej że na tle absurdalnych w przypadku gier wysokobudżetowych cen premierowych kwota 72 zł jest wręcz śmiesznie niska. |CDA|

Szturmuje w szynelu: **Krigore**

Pamiętam to uczucie świeżości, gdy po raz pierwszy zobaczyłem w akcji Battlefielda 1. Koniec końców tamta strzelanka okazała się bardziej Battlefieldem niż „jedynką" – dlatego z radością przywitałem Tannenberg.

Tytuł dla ludzi rozczarowanych formułą Battlefielda 1.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ oryginalna tematyka
+ realistyczne podejście do tematu
+ zróżnicowane mapy i warunki środowiskowe
+ ogrom sprzętu i żołnierzy
+ dobry główny tryb gry
+ ogólny rozmach...

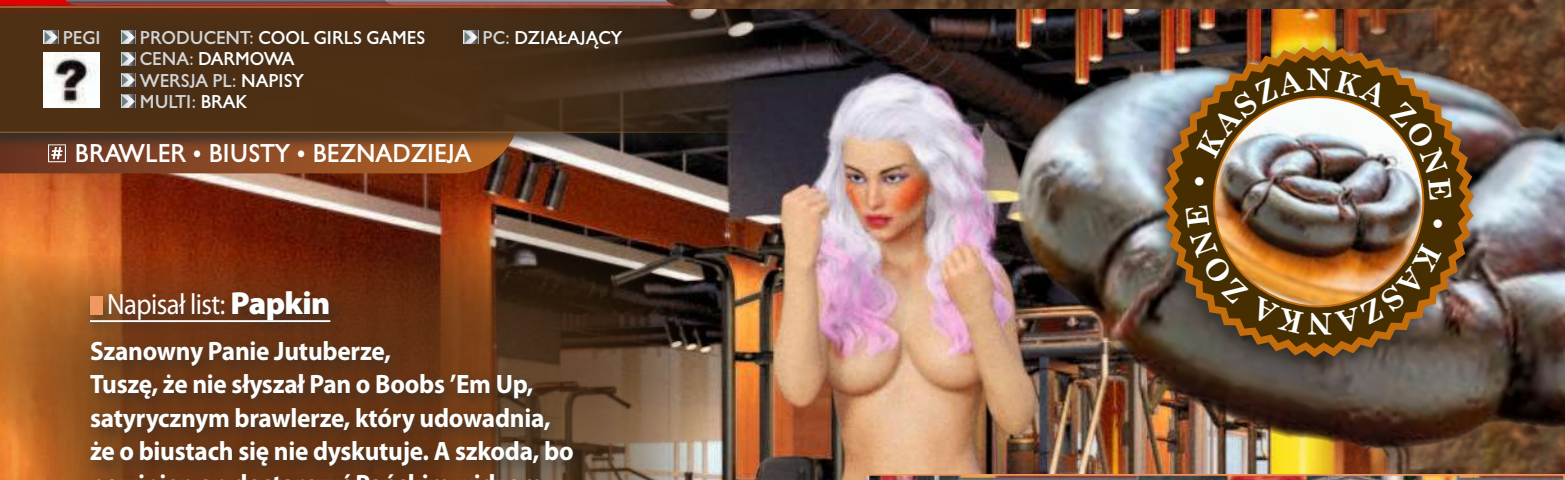
– ...przy niespiesznym tempie akcji oraz zabójczym TTK – ale to niekoniecznie minus
– słaba inteligencja botów
– błędy związane z fizyką i nie tylko
– w praktyce da się grać tylko w jeden, główny tryb
– nieczytelny, przekombinowany interfejs
– poczucie niechlujności i kiepskiego wykończenia gry

PEGI ?

PRODUCENT: COOL GIRLS GAMES
CENA: DARMOWA
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: DZIAŁAJĄCY

BRAWLER • BIUSTY • BEZNADZIEJA



Napisał list: **Papkin**

Szanowny Panie Jutuberze,
Tuszę, że nie słyszał Pan o Boobs 'Em Up, satyrycznym brawlerze, który udowadnia, że o biustach się nie dyskutuje. A szkoda, bo powinien on dostarczyć Pańskim widzom niekłamanej podniety (tłumacząc na bliższe Panu narzecze: „hajsownicy zostawią łapkę i suba nawet bez reflinka do gift code'a w opisie").

BOOBS 'EM UP

Między paniami zaiskrzyło.

Uczucie poszło jednak z dymem.

Zadedykowanie materiału temu właśnie tytułowi powinien Pan rozważyć już po lekturze jego steamowej karty katalogowej. „Cycki w górę – walka z nagimi prostytutkami" – głosi slogan w równej mierze nakłaniający do plastyki biustu, jak i zgłaszania przestępstw przeciwko wolności seksualnej i obyczajności.

Zderzaki

Gdy już odpali Pan produkcję, Pańscy odbiorcy ujrzą menu z kilkudziesięcioma dziewczynami, którym duet Scenarzysta & Google Translate stworzył uczciwe biogramy. Ella studiowała w prestiżowym koledżu, Shangrilla obroniła licencjat w dziedzinie sztuki i antropologii oraz zdobyła tytuł magistra archeologii, a Elizabeth w dzieciństwie chciała być weterynarzem. Intryguje zwłaszcza notka na temat Desiree, której matka „wyszła ponownie za mąż za mormona, więc Desiree wychowała się w rodzinie mormonów, więc dorastała Mormona. Dużo łowów i łowów za swoim tatą". Życiorysy mają pewien wspólny mianownik, bo wszystkie **niewiasty wybrały uliczny nierząd, co odczytuję jako smutny komentarz na temat sytuacji millenialsów na rynku pracy**.

Z poziomu menu możemy ponadto wybrać paniom makijaż, acz podczas gry i tak widzimy je z profilu, a ich liczka zasłania burza włosów. Da się też przymusić niezgrabne modele postaci do rozmaitych wygibasów, co pozwala wprawić biusty w ruch... Proszę jednak wyobrazić sobie moje rozczarowanie, gdy mimo zapewnień ze strony producenta (który zachwala „bardzo realistyczną fizykę boobs") ich motorykę zakwestionowaliby zarówno Izaak Newton, jak i Kacper z mat-fizu.

Prosiłbym zresztą, by przestrzegł Pan swoich odbiorców, że choć podstawowa wersja gry jest darmowa, część postaci możemy kupić, więc trzeba będzie zapytać mamę o drobne z portmonetki.

Gors

Przed uruchomieniem proszę też co nieco przećwiczyć sobie obsługę, bo w grze nie zaimplementowano samouczka. Swoją drogą: efektowność materiału może nieco położyć fakt, że **choć to brawler, miewa istotne problemy z naliczaniem trafień**. Co jak co, ale liczyć to prostytutka powinna umieć... Sugeruję przygotować się na ciąg zgoła przypadkowych uderzeń i równie przypadkowych kontr. Sytuacji nie ratuje scenografia. Poziomów mamy w teorii pięć (przy czym pierwszy z nich występuje w wariancie Level1 i Level1LowPoly), ale zorganizowanych podług licheńskiej szkoły dekoracji wnętrz, a w dodatku każdy podzielono na ciąg doczytujących się plansz o wielkości dywanu. **Pojawiają się również bronie, czyli dwa rodzaje dildo.** Równie powtarzalne jak oręż są animacje – niezależnie od sylwetki panie kroczą zgarbione, z rękami wysuniętymi do przodu, co nadaje im powabu polujących welociraptorów.

Szczęśliwie wobec nieobecności muzycznego tła, zredukowanego do przypadkowych trzasków i pseudoerotycznych jęków, może Pan nadrobić małą widowiskowość starć, rozmawiając o swoich relacjach z dziewczyną (a może i – kto wie – oskarżyć kolegę po mikrofonie o okradanie małych dzieci, co stanie się zaczynem tęgiej dramy?).

Bufory

Poświęcenie czasu antenowego na Boobs 'em up może być ciekawą alternatywą dla kolejnych heheszków z Majnkrafta oraz hasania w Fortnajcie. Być może zakończywszy swoją kilkudziesięciominutową przygodę z produkcją, rozważy Pan sięgnięcie po inne gry z portfolio Cool Girls Games? Studio ma na koncie kilkadziesiąt klikopędnych i szerogennych pozycji, chociażby Sexy puzzle („Weź udział w eksperymencie społecznym, sprawdź sam siebie, czy potrafisz myśleć i rozwiązywać łamigłówki w momencie, gdy seksowne dziewczyny rozpraszają cię swoimi seksownymi tańcami"), Massive multiplayer war shooter (nazwa to zresztą myślenie życzeniowe, bo liczba recenzji użytkowników zatrzymała się na jednej) oraz Escape from the Police (nieautoryzowaną biografię Stinga?). Dla kilkuletnich odbiorców, dla których pistolety, cycki i siurki są przecież przezabawne – jak znalazł! Jednak dla całej reszty czepanie radości z tego typu tytułów będzie równie trudne, jak skuteczna walka z otyłością i zbijanie cholesterolu. |CDA|

BOOBS 'EM UP

OCENA **1**

GRYWALNOŚĆ 1
WIDEO 1
AUDIO 1

+ istnienie tego typu obraźliwego, wykonanego minimalnym nakładem pracy planktonu robi dobry PR Epic Games Store, Originowi, Uplay-owi, GOG-owi, Bethesda.Net i Sklepowi Microsoft, które w przeciwieństwie do Steama nigdy nie wpuściłyby Boobs 'em up na swoje wirtualne półki

− gra się uruchamia za każdym razem i nie zawiesza
− cena jest – w stosunku do jakości – niewspółmiernie wysoka

Jutro będziesz ważyć mniej o 2,5 kilo i zbijesz poziom cholesterolu o 5 punktów - efekt gwarantowany testami medycznymi

Teraz z certyfikatem ISO 9001

Paweł, 19 lat, Żywiec

Jako dziecko byłem szczupłym i sprawnym chłopakiem, ale w pewnym momencie zorientowałem się, że stałem się zwykłym grubasem. Gdy wracałem z pracy zmęczony i wykończony po całym dniu, po prostu rzucałem się na jedzenie jak jakiś dzikus! W końcu ważyłem już prawie 90kg! Każda dziewczyna, z którą chciałem się umówić, po prostu mnie wyśmiewała. Mówiły, żebym najpierw spojrzał w lustro. Uznałem, że pora zacząć działać. Dzięki tym bioregulującym tabletkom już po miesiącu zrzuciłem ponad 16kg! Znowu jak kiedyś czuje się energiczny i pełny życia. No i znowu podobam się dziewczynom!

Nazywam się prof. Alexander Meier, jestem specjalistą ds. metabolizmu komórkowego i w tym artykule chcę przedstawić Ci naukową metodę walki z nadwagą i jej skutkami zdrowotnymi – **wysokim cholesterolem, nadmiarem cukru i zaburzeniami metabolizmu.** Zamiast obietnic – oferuję Ci udokumentowany testami medycznymi i badaniami laboratoryjnymi sposób na równoczesne pokonanie nadwagi i wysokiego cholesterolu. **Niezależnie od Tego, czy to Twoja pierwsza, czy kolejna próba odchudzania – mam dla Ciebie najbardziej ekscytującą wiadomość, jaką kiedykolwiek czytałaś o zrzucaniu kilogramów.**

Jeśli próbowałeś już schudnąć, pozwoli Ci raz na zawsze pozbyć się wstydu związanego z nadwagą i przestać zamartwiać się stanem Twojego zdrowia. Z drugiej strony, jeśli to dopiero Twoja pierwsza próba odchudzania, to dzięki niej unikniesz wielu lat cierpienia i **komplikacji zdrowotnych wynikających z nadwagi**. Zaoszczędzisz też tysiące złotych, które wydałbyś na nieskuteczne próby odchudzania.

Udokumentowane efekty 4-tygodniowej kuracji Adama, 28 lat, Rumia

Na początek chcę pokazać Ci autentyczne zdjęcie Adama, który stosując moją metodę **schudł 42 kg w 2 miesiące i zbił poziom złego cholesterolu o 63 jednostek.**

* schudł 42 kilo - bez diety ani ćwiczeń * oczyścił naczynia krwionośne z toksyn i poprawił przepływ krwi * obniżył poziom złego cholesterolu LDL o 63 punkty * zapanował nad wysokim cukrem * przyśpieszył metabolizm o 300%

Wyniki Adama to żaden cud.

Potwierdzają je specjalistyczne testy medyczne, w trakcie których **najpierw mierzyliśmy spadek wagi u pacjentów, a potem badaliśmy ich poziom cholesterolu**. Na koniec powtarzaliśmy cały proces od nowa i od nowa – na kolejnych osobach. Skuteczność tej metody sprawdzali **nie tylko uczestnicy testów, ale też prawdziwi klienci**. Ich relacje zawsze były bardzo emocjonalne.

Jak schudnąć i pozbyć się cholesterolu w sposób naukowy?

Już niedługo nie będziesz mógł uwierzyć, że jeszcze niedawno ważyłeś 10, 15, a nawet 25 kilo więcej i martwiłeś się z powodu wysokiego cholesterolu. Oto co musisz zrobić, żeby pokonać tłuszcz i uwolnić się od zabójczych złogów, inaczej zwanych blaszką miażdżycową.

Po prostu, raz dziennie zażywasz dwie tabletki, by rozpocząć intensywny proces spalania tkanki tłuszczowej już **na poziomie komórkowym**. To powinna być pierwsza rzecz jaką zrobisz po przebudzeniu. A potem: **Ty robisz to co zwykle, ale Twój organizm zaczyna działać zupełnie inaczej.** Nie musisz zmieniać diety, nie musisz chodzić z kijkami, na aqua-areobic, ćwiczyć na siłowni czy pracować fizycznie, bo Twój organizm i tak prowadzi walkę z tłuszczem.

Ten efekt odchudzający to nie żadna sztuczka ani cudowne działanie, to po prostu **wynik naukowego podejścia do odchudzania**. Mówiąc naukowe podejście – mam na myśli działanie specjalnej mieszanki substancji turbo-spalających tłuszcz, które równocześnie niszczą tłuszcz, blokują jego powstawanie i zbijają poziom cholesterolu. Dzięki dostarczeniu ich do krwi:

- będziesz **spalać kalorie przez 24h/dobę**, zamiast odkładać je w tkance tłuszczowej,
- **usuniesz cholesterol** i toksyny z organizmu, zamiast **zaśmiecać nim żyły i tętnice**,
- **będziesz pełen energii**, zamiast odczuwać ciągły głód i zmęczenie,
- **pozbędziesz się najbardziej uporczywych skutków nadwagi**, które odbierają Ci radość i uniemożliwiają normalne życie

Najważniejszy powód, czemu nie powinieneś zdecydować się nas moją formułę spalającą tłuszcz w tym momencie

W tym miejscu, może Ci się wydawać, że właśnie znalazłeś rozwiązanie, które uwolni cię od wstydu i bólu spowodowanego nadwagą. Wiem, bo tak samo czułem się, gdy po raz pierwszy sprawdziłem moją metodę kilka lat temu. Jednak **poproszę Cię, żebyś jeszcze nie zamawiał kuracji bioaktywnych tabletek. Proszę Cię o to, ponieważ, chcę Ci wyjaśnić jaką dokładnie moc, w sobie kryje.**

Musisz wiedzieć, że tajemnica mojej formuły nie tylko w ich składzie, ale także w zastosowaniu specjalnej powłoki dozującej substancje odchudzające. **Składa się ona z czterech oddzielnych warstw, z których każda wpływa na proces spalania tłuszczu w odmienny sposób.**

Warstwa 1	uwalnia cząsteczki kwasu hydroksycytrynowego, zmuszające organizm do spalania tłuszczu i glukozy.
Warstwa 2	dostarcza specjalne inhibitory spowalniające przyswajanie cukru i hamujące odczuwanie głodu.
Warstwa 3	uwalnia antyoksydanty, które oczyszczają krew z cholesterolu i toksyn.
Warstwa 4	stymuluje wydzielanie przez tarczycę hormonów sterujących metabolizmem, trzykrotne przyśpieszając metabolizm tłuszczów.

Dzięki czterowarstwowej budowie, cząsteczki bioaktywnych substancji niwelują wszystkie najważniejsze skutki zdrowotne nadwagi: **wysoki cholesterol, nadmiar cukru, zaburzenia metabolizmu, problemy z ciśnieniem i bóle stawów czy pleców.**

Poznaj jedyną osobę, która ma moc uwolnienia Cię od koszmaru nadwagi

To jest ten moment, w którym musisz podjąć decyzję. Albo uznałaś, że to co przeczytałaś jest zbyt piękne, żeby było prawdziwe. Albo chcesz **zrobić pierwszy krok w stronę szczupłej sylwetki i zdrowego życia**. Niezależnie od tego, czy wierzysz, czy nie w naukowe rozwiązanie Twoich problemów... Niezależnie od tego, co powiedział Ci dietetyk albo Ci wszyscy pseudo-specjaliści od odchudzania... Bez względu na to, że wciąż słyszysz, że **walka z nadwagą musi być powolna i wymagać wielkich wyrzeczeń...**

Moja formuła spalająca tłuszcz – jest najprostszym, najrzetelniej potwierdzonym i najbardziej skutecznym rozwiązaniem Twoich problemów z nadwagą i cholesterolem, jakie kiedykolwiek stworzono. Ale koniec końców decyzja należy do Ciebie.

Efekty 12-tygodniowej kuracji formułą prof. Meiera
zmierzone na podstawie badań statystycznych - dane podane w tyg.

Oczyszczenie organizmu ze złogów i toksyn, w efekcie ustąpienie wzdęć, zaparć, kolek, uczucia ciężkości i innych problemów jelitowych, przyspieszenie metabolizmu o 300% i pierwszy spadek wagi

FAZA wstępna — 1-4 tydzień

Obniżenie łaknienia (m.in. zmniejszenie nocnego podjadania i apetytu na słodycze) w skutek których następuje największy spadek wagi, ustąpienie bólów kręgosłupa, stawów, rwy kulszowej i innych dolegliwości towarzyszących nadwadze, co bezpośrednio wpływa na poprawę jakości snu, samopoczucia psychiczno-fizycznego i dodatkową energię

FAZA uderzeniowa — 5-8 tydzień

Obniżenie poziomu cholesterolu, kontrola nad wysokim cukrem i ciśnienie (stabilizacja wysokiego poziomu metabolizmu w celu uniknięcia efektu jo-jo)

FAZA wyprowadzająca — 8-12 tydzień

Chcesz dołączyć do tysięcy kobiet i mężczyzn, którzy pozbyli się ohydnego tłuszczu i pokonali zabójczy cholesterol?

Przetestuj bioaktywną formułę spalającą tłuszcz na poziomie komórkowym na moje ryzyko! Jestem naukowcem, dlatego dokładnie wiem, jak nadwaga i wysoki cholesterol wpływają każdego dnia na Twoje zdrowie i samopoczucie. Niestety, nie mogę za Ciebie schudnąć, ale to co mogę i co chcę zrobić, to pomóc Ci w podjęciu dobrej decyzji. **Dlatego składam Ci prostą ofertę – bez żadnych kruczków.**

GWARANCJA 100% SATYSFAKCJI

Jedyna taka gwarancja oryginalności i skuteczności

Po raz pierwszy wykorzystano tak silne, naturalne substancje odchudzające. **Ich skuteczność w rozbijaniu komórek tłuszczowych potwierdzają testy kliniczne**. Liczne testy konsumenckie potwierdzają wysoką skuteczność mojego preparatu. Na podstawie tych wyników kuracja **zdobyła uznanie najlepszych dietetyków i trenerów personalnych z całej Europy**, którzy polecają ją swoim klientom. Podobnie jak ja, są oni przekonani, że już po miesiącu pozbędziesz się zbędnych kilogramów i z dumą zaprezentujesz swoją nową, szczupłą sylwetkę.

To najprostsza oferta pod słońcem, w której **płacisz tylko za wyniki, a nie obietnice**. Aby z niej skorzystać, wystarczy dołączyć do Fabryki Zdrowia i wskazać adres dostarczenia paczki. Nic nie ryzykujesz, ponieważ to ja pokrywam koszty przesyłki.

Pamiętaj, **ta oferta jest wolna od ryzyka.** Dlatego jeśli akurat w Twoim przypadku kuracja nie przyniesie efektów zagwarantowanych w testach medycznych – koniecznie skontaktuj się ze mną. **Dołożę wszelkich starań, aby jak najszybciej rozwiązać problem i pomóc Ci osiągnąć upragnione rezultaty**.

W przypadku, gdy moja autorska formuł na Ciebie nie zadziała, radzę Ci udać się do lekarza, żeby **przebadał Twoją tarczycę. Bo jeśli nie masz poważnych problemów z tarczycą, to nie ma siły, żebyś nie osiągnął sukcesu. Koniec i kropka!** Czy może być jakaś bezpieczniejsza decyzja? Zapasy są bardzo ograniczone. Oferta próbna szybko się nie powtórzy, dlatego **DZIAŁAJ TERAZ!**

Już dziś podejmij kurację prof. Meiera i zawalcz o swoje zdrowie! Warto zadzwonić dzisiaj, ponieważ pierwsze **180 osób**, które zadzwoni do **9 kwietnia 2019 r.,** otrzyma **specjalną zniżkę 57%** oraz **całkowicie darmową wycenę**. Wszystko po to, by decydując się na zakup, otrzymać preparat przede wszystkim korzystny cenowo, a dzięki **indywidualnemu podejściu, wreszcie odpowiedni dla Twoich problemów** zdrowotnych i w 100% skuteczny w walce z otyłością.

Ilość zestawów promocyjnych jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń!

Tel.: 56 300 35 20

Pon. - niedz. 8:00-20:00 (Zwykłe połączenie lokalne bez dodatkowych opłat)

Po Hymnie

Spuszcza głowę: **Papkin**

Wyśpiewywany od siedmiu lat Anthem (ang. Hymn) wybrzmiał słabo. Premiera nowej marki to zresztą nie pierwsza fałszywa nuta w portfolio studia, które od dawna szuka dla siebie nowego klucza. Bynajmniej nie wiolinowego.

Symbolicznie chude czasy rozpoczęły się wkrótce po premierze Mass Effecta 3 (2012) **odejściem Raya Muzyki i Grega Zeschuka, duetu prezesów znanych jako „doktorzy BioWare"** (powołali do życia firmę świeżo po ukończeniu szkoły medycznej). Oficjalnie – jak obwieścili na firmowym blogu – przez wypalenie zawodowe. Pierwszy z ojców założycieli poświęcił się filantropii i działalności społecznej. Drugi – zanurzył się w świat craftowego piwa, rozkręcając na emeryturze internetowe show The Beer Diaries.

Gdy panowie opuszczali studio, od dawna nie było ono półprofesjonalną zbieraniną graczy Dungeons & Dragons, ale sprawną rolplejową manufakturą, którą kilka lat wcześniej, w momencie szczególnie kiepskiej koniunktury, przejęło Electronic Arts. Początkowo kuratela wydawcy wcale nie wydawała się zresztą inwazyjna, jednak po premierze ME3 wpływy EA zaczęły wybrzmiewać niby bęben dobosza.

Uwertura

Po domknięciu trylogii Sheparda **markę Mass Effect oddano BioWare Montreal, filii przyuczanej do prac nad rozwojem serii od blisko trzech lat**. Powołany w 2009 zespół, początkowo będący dla starszego brata jedynie farmą assetów, wybił się na niezależność rozszerzeniami do „trójki" i pomału zaczynał dłubać nad Andromedą. Tymczasem w mieszczącej się w Edmonton centrali trwała burza mózgów. Miała ona wymiar wcale niemetaforyczny, bo – wskazują rozmówcy Polygona – źródłem inspiracji dla Anthema był... huragan. Konkretniej: przetaczający się przez USA Sandy. Zniszczone budynki, zerwane trakcje, brak prądu, kolejki w sklepach, ponad 200 ofiar i straty sięgające 70 mld dolarów. Siła wiatru okazała się tak wielka, że zdmuchnęła na drugi plan nawet końcówkę kampanii prezydenckiej (Obama walczył wówczas o urząd z Mittem Romneyem). Zespół zafascynował się katastrofami naturalnymi i zainteresowaniem, jakie wywołują; a jego nowy projekt miał stać pogodowymi anomaliami. Zresztą zarówno prolog Anthema, jak i pierwszy, ujawniony podczas E3 2017 zwiastun, zabiorą nas później w samo serce wichury.

Projekt otrzymał kryptonim Dylan. Częściowo: z racji wewnątrzfirmowej tradycji nadawania nazw roboczych po folkowych pieśniarzach (zapowiedziany podczas niedawnych The Game Awards Dragon Age początkowo był znany w studiu jako Joplin). Ale po części dlatego, że developerzy chcieli stworzyć coś ponadczasowego, co będzie „żyć" latami, jak muzyka Boba Dylana. Już na etapie preprodukcji wymarzono sobie „superbohaterski sposób poruszania się", co miało zresztą nieliche uzasadnienie biznesowe. Start prac nad Dylanem-Anthemem zbiegł się z kinową premierą pierwszych „Avengersów", megahitu, który zarobił zawrotne 1,5 mld dolarów. Oczywistym był również nacisk na multi. Casey Hudson, reżyser Mass Effectów, tłumaczył, że co-opowe zmagania z Mass Effecta 3 zostały ciepło przyjęte przez graczy (ma na to twarde dane – 23 miliony rozgrywek w ciągu dwóch miesięcy od premiery!). Mark Darrah, producent wykonawczy, pokusił się wręcz o przewrotne stwierdzenie, że nową grą ekipa wraca do pionierskich czasów. „Zaczynaliśmy od opartych na turach, dwuwymiarowych tytułach, przeszliśmy w trójwymiarowe gry akcji przy okazji Jade Empire. Pod wieloma względami Anthem stanowi powrót do naszej ewolucyjnej natury".

Dylan miał grać coś nowego. Wygrywa pieśń żałobną.

O nowym Dragon Age'u usłyszymy zapewne podczas E3. Na razie można jedynie domniemywać, że pojawi się w nim rozbudowany multiplayer.

Ekspozycja

Gdy rodził się pomysł na Anthema, BioWare liczyło sobie ponad 800 ludzi. W Edmonton część zespołu pracowała nad nową marką, ale większość sił i środków przesunięto do nadchodzącego Dragon Age'a: Inkwizycji. Studio w Montrealu dopinało DLC do Mass Effecta 3 i sposobiło się do prac nad Andromedą. W BioWare Austin, wciąż skupionym na rozwoju The Old Republic, nieśmiało przymierzano się do kooperacyjnego Shadow Realms, którego produkcją miał zawiadywać James Ohlen, główny projektant Baldur's Gate'a i Neverwinter Nights. W „rodzinie BioWare" wciąż znajdowały się BioWare Mythic, twórcy sieciowego Warhammera Online, BioWare San Francisco, oddające się mniejszym projektom w rodzaju facebookowego Dragon Age'a: Legends oraz BioWare Victory, które właśnie zapowiedziało Command & Conquer: Generals 2.

W momencie rozpoczęcia prac nad Hymnem perspektywy wydawały się wspaniałe. Siedem lat później wiemy już, że większość wymienionych projektów nigdy nie powstała, a wszystkie oddziały firmy poza Edmonton i Austin zamknięto. Tym zaś, które dopięły swoje tytuły, kością w gardle stanęły forsowane przez EA narzędzia.

Przestrajanie instrumentów

Jeden z przepytanych przez Kotaku developerów Andromedy porównał silniki gier do samochodów. Unreal Engine to w jego metaforze rodzinny SUV, łatwy w obsłudze, o dobrych osiągach, ale nie można w nim rozwinąć dużych prędkości. Unity – mały samochodzik, co to wszędzie się wciśnie. Frostbite – bolid, który mógłby śmigać po torach Formuły 1, ale nie nadaje się na ulice miast. W dodatku by nim pokierować, potrzeba wyspecjalizowanego kierowcy wyścigowego.

Sprostujmy w tym miejscu: engine nie zajmuje się enigmatycznym „generowaniem grafiki". Silnik gry to w istocie zbiór podsystemów obejmujący renderowanie, symulację fizyki i materiałów, AI, skryptowanie, udźwiękowienie, wykrywanie kolizji, a także interfejs i menu. **Frostbite to potężne narzędzie, ale szwedzkie DICE tworzyło je z myślą o FPS-ach, nie erpegach.** I to właśnie ono położyło się cieniem zarówno na Dragon Age'u: Inkwizycji, jak i Andromedzie.

W przypadku zespołu pracującego nad DA zmiana technologii była koniecznością. Autorska, Eclipse, nie nadawała się bowiem do tworzenia dużych, otwartych światów i gier z multiplayerem. Studio zastanawiało się nad wykorzystaniem łatwiejszego w obsłudze Unreal Engine'u, ale uległo namowom pryncypała. Sęk w tym, że przesiadka na Frostbite'a odbyła się w bólach, do obu gier trzeba było opracować od podstaw (chociażby) zarządzanie ekwipunkiem, animację szkieletową, no

Po domknięciu Mass Effecta 3 Greg Zeschuk (po prawej) udał się na zasłużoną emeryturę. Wciąż jednak utrzymuje kontakt ze starymi przyjaciółmi, np. z Feargusem Urquhartem (szefem Obsidian Entertainment).

i dostosować technologię do większych map.

Nie wiemy, w jakim stopniu Frostbite wpłynął na decyzje projektowe autorów Inkwizycji. Z perspektywy czasu trzeba jednak powiedzieć, że **wydany w 2014 tytuł był przykrym zwiastunem tego, co widzimy teraz**. Bolączki techniczne (problemy z pracą kamery, przenikanie postaci przez tekstury) nie były tu wielkim problemem, ale już zatrzęsienie fetch questów – i owszem. Najgorszą wizytówką trzeciego Wieku Smoków pozostaje lokacja startowa, Zaziemie, którego mieszkańcy każą nam zbierać bryłki żelaza i smocze skały oraz uganiać się za wilkami, pojawia się też topornie zrealizowany wyścig konny (szczęśliwie – pierwszy i ostatni). W zadaniach pobocznych próżno szukać wyborów moralnych, fabularnych wolt czy – po prawdzie – jakichkolwiek dialogów. Jeśli ktoś zleci ci ubicie określonej liczby stworów – masz ubić określoną liczbę stworów. Po drodze nie przydarzy się żaden zmieniający przebieg zadania niuans, a interakcje z postaciami ograniczają się do zlecenia misji i podziękowań za jej realizację.

Coda

Domknąwszy Dragon Age'a, studio w Edmonton zogniskowało uwagę na Anthemie. Po nieudanym eksperymencie z Shadow Realms (odsyłam do ramki) oddziałowi w Austin polecono z kolei skupić się na rozwijaniu TOR-a, który – nie bez słuszności argumentowano – powinien złapać kolejny oddech wraz z premierą kinowego „Przebudzenia Mocy". Tymczasem **w montrealskiej filii zapanował konsensus: pora wrócić do korzeni**. Zarzucona po pierwszej odsłonie Mass Effecta eksploracja (niesławne misje na pokładzie Mako) miała zyskać nowy wymiar dzięki proceduralnemu generowaniu planet. Pomysł był wówczas całkiem ożywczy, zespół wpadł na niego na długo przed zapowiedzią No Man's Sky.

Produkcja Andromedy nie przebiegała jednak jak po maśle. Developerzy borykali się ze zmianami przewodnictwa i niedoborami personelu (szczególnie ucierpieli na nich animatorzy). W rozmowie z Jasonem Schreierem (Kotaku) pracownicy anonimowo narzekali na organizacyjny bałagan. Tylko część z nich dysponowała narzędziami (i wiedziała, jak z nich korzystać) pozwalającymi generować realistyczną scenografię z automatu. Reszta: ręcznie cyzelowała każdy pagórek i fragment ruin. 18 ostatnich miesięcy etatowcy BioWare Montreal wspominają jako nieustanny crunch.

Odbiło się to na jakości premierowej wersji. Tuż po debiucie dziesięciogodzinnej wersji próbnej w EA/Origin Access na forach i w serwisach społecznościowych zaroiło się od kpin z pokracznych animacji (słynny „żabi chód" po schodach) oraz masy glitchy. Powszechnie wyśmiewano braki w mimice, nienaturalny ruch gałek ocznych i gestykulację, nijak

Odpowiedzialne za TOR-a BioWare Austin to jedyna z filii giganta, która przetrwała ostatnie siedem lat.

nielicujące z branżowymi standardami. Łatki nieco naprawiły sytuację, ale BioWare straciło (nomen omen) twarz przez coś innego. Patche nie były bowiem w stanie przysłonić powtarzalnych zleceń i lokacji oraz scenariusza pozbawionego sensownej stawki i charyzmatycznego szwarccharakteru.

Przetworzenie

Dlaczego Andromeda kontynuowała kurs objęty przy Inkwizycji, nieco tłumaczy głośny wywiad dla serwisu Waypoint, którego udzielił Manveer Heir, mający w portfolio zarówno Mass Effecta 3, jak i Andromedę. **„Naciskają *[EA – dop. red.]* na gry z otwartymi światami. Robią to dlatego, że mogą je lepiej monetyzować.** Chcą, żeby gracze raz za razem wracali do ich tytułów". Electronic Arts – złorzeczył developer – wyciągnęło lekcję z multiplayera ME3. „To cykliczne zyski zamiast jednorazowego. Widziałem ludzi, którzy wydawali 15 tys. dolarów na karty do Mass Effecta" – tłumaczył. Rozmowę wieńczyła smutna konstatacja, że „w EA czas liniowych, singleplayerowych gier AAA dobiegł końca".

Tyle dobrze, że porażka Andromedy (aż do premiery Anthema – najgorzej ocenianej gry BioWare w historii) była dla BioWare'u poligonem doświadczalnym. Przeprojektowane walka i eksploracja dzięki dodatkowej mobilności (plecak odrzutowy) zostały przyjęte przez graczy ciepło i wkrótce miały stać się znakiem rozpoznawczym nowego tytułu. W dodatku – zastrzegał główny producent Michael Gamble – BioWare zainwestowało w nowe technologie rejestrowania twarzy (full performance capture), co pozwalało wierzyć, że tym razem debiut nie skończy się potwarzą. Ale blamaż BioWare'u Montreal nie mógł pozostać bez odpowiedzi. **Pięć miesięcy po premierze Andromedy oddział zamknięto, a większość developerów przerzucono do ekipy EA Motive**, pracującej wówczas nad Ragtagiem, czyli „Uncharted w świecie Gwiezdnych Wojen". (Nawiasem mówiąc: również ta gra została później anulowana).

Prezentacja zespołu

Pierwsze materiały z Anthema zadebiutowały podczas E3 2017, a po ich prezentacji BioWare – co znamienne – natychmiast przeszło do defensywy. W ramach medialnego tournée developerzy musieli wytłumaczyć, że grę da się zaliczyć również solo, i przynajmniej udawać, że jest to rolplej, a nie Destiny z Iron-Manami.

Gdy opadł kurz, o projekcie na wiele miesięcy ucichło. Nieco medialnej wrzawy wywołało jedynie jego przełożenie (pierwotnie miał się ukazać jesienią 2018) oraz wyrażane anonimowo niepokoje developerów. Informator Kotaku stwierdził, że **„Anthem to dla BioWare'u być albo nie być"**, i jeśli nie spotka się on z uznaniem, „firma bardzo się zmieni". W podobne tony uderzył rozmówca Polygona. Ponoć w studiu „panuje duża niepewność" w kwestii tego, co premiera może oznaczać dla studia. Tuż przed wysłaniem gry do tłoczni niewesołe głosy przyszły również ze strony wydawcy. Komentując w lutym niekorzystne wyniki finansowe (EA zanotowało największe spadki od ponad dekady, jego akcje straciły 15%), dyrektor finansowy Blake Jorgensen informował optymistycznie, że w premierowym miesiącu planuje sprzedać 5-6 mln egzemplarzy Anthema.

Oby nie był to łabędzi śpiew Kanadyjczyków.

Animacje w Andromedzie były dla BioWare'u dzwonkiem ostrzegawczym. Po jego premierze firma zainwestowała w full performance capture.

Repryza

Wczesna wersja debiutuje mocnym, acz fałszywym akordem. Podczas styczniowych testów wielu graczy nie może w ogóle rozpocząć zabawy i poprzestaje na oględzinach ekranu tytułowego. Ci, którym udaje się zalogować, kręcą nosem na crashe, problemy z połączeniem i niekończące się ekrany ładowania. Trudno jednak zaprzeczać, że Anthem wywołuje spore zainteresowanie – podczas debiutanckiego weekendu tytuł śledzi na Twitchu 300 tys. widzów jednocześnie, którzy oglądają ponad 100 mln minut transmisji.

Po premierze maski opadają. **Oceny pecetowej wersji Anthema zatrzymują się na Metakrytyku na wstydliwych 60%.** Spora część krytyki zasadza się na powtarzalnych questach, przymuszaniu do grindu i bugach (niewidzialne źródła obrażeń, znikający wrogowie). Kolejne razy spadają w związku z lichą (na tle konkurencji) zawartością. Ale spora część krytyki dotyczy nie wykonania, lecz decyzji projektowych. Anthem przypomina bowiem singlowego erpega mniej więcej w takim stopniu, w jakim obsada musicalu „Koty" przypomina pospolite dachowce. **To dobry loot shooter, ale kiepska gra BioWare'u.**

Bis?

Pytanie „co dalej z BioWare'em?" pozostaje, jak dotąd, bez odpowiedzi. Jeszcze w grudniu (podczas The Game Awards) zespół pokazał enigmatyczny teaser kolejnej odsłony Dragon Age'a... tyle że o samej grze wciąż nie wiadomo niczego. „Więc mnie odnalazłeś... spodziewam się, że masz pytania" – przemawia w materiale znany z Inkwizycji Solas. Możemy domnie-

Inkwizycja zebrała wysokie oceny i wianuszek nagród. Była jednak zwiastunem zwrotu w polityce studia, który odczuwamy do dziś.

Shadow Realms

Na krótko po debiucie Inkwizycji uśmiercono Shadow Realms, produkowane przez BioWare Austin action RPG utrzymane w konwencji urban fantasy. Gra miała się skupić na asymetrycznym multiplayerze, w którym czterech ludzi wciela się w wojowników, czarodziejów i kleryków, a piąty – w rozstawiającego pułapki i kontrolującego potwory mistrza gry. Gra nie zrobiła jednak furory ani na Gamescomie, ani na targach PAX. Projekt próbowano po cichu zrestartować, ale ostatecznie w 2015 roku postawiono na nim krzyżyk.

Exodus

Anthem toczy się w opuszczonym przez bogów świecie, co – rzekliby złośliwi – ładnie odzwierciedla kondycję studia. Faktycznie, w ciągu ostatnich siedmiu lat kanadyjskie biura opuściło wiele wybitnych talentów.

W styczniu 2016 z posadą pożegnał się David Gaider (scenarzysta Baldur's Gate'a 2 i KotOR-a, główny scenarzysta Dragon Age'a: Początku), na chwilę dołączając do Beamdoga, by ostatecznie poświęcić się karierze pisarza.

W lipcu 2017 w ślady kolegi poszedł Aaryn Flynn, dyrektor generalny firmy. Rok później obwieścił dołączenie do startupu Improbable, który rozkręca technologię SpatialOS (multiplayerowe granie w chmurze).

W październiku 2017 Steven Gilmour, główny animator serii Baldur's Gate i Dragon Age (oraz Anthema), rzucił umową o pracę i działa teraz na własny rachunek.

W marcu 2018 studio opuścił (zresztą – już drugi raz) Drew Karpyshyn, autor scenariuszy dwóch pierwszych Mass Effectów (maczający palce również w cyklach Baldur's Gate i Neverwinter Nights). Planuje pozostać w branży, acz już jako freelancer.

W lipcu 2018 wykruszył się James Ohlen. Po fiasku Shadow Realms zdecydował się pożegnać z firmą, w której spędził 22 lata. Główny projektant Wrót Baldura i reżyser KotOR-a chce się poświęcić wydawaniu powieści.

W październiku 2018 na zieleńsze pastwiska wyprawił się Mike Laidlaw, „tatuś Dragon Age'a" (mający także na koncie scenariusze Jade Empire czy pierwszego Mass Effecta). Po krótkim flircie z segmentem gier niezależnych trafił do Ubisoftu. Nie wiemy, co tam robi, ale nowy projekt jest ponoć „na tyle ekscytujący, że zachęcił go do przeprowadzki przez pół kontynentu".

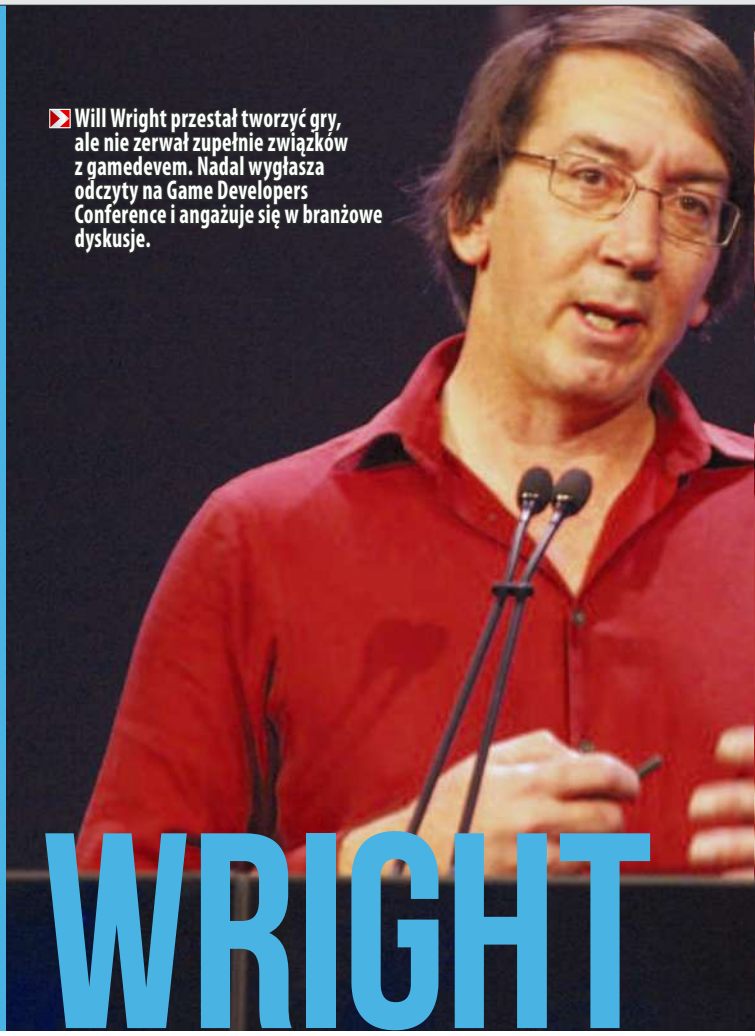
To drugi z tak poważnych odpływów. Pierwszy miał miejsce tuż przed premierą Mass Effecta 3, gdy z firmą rozstali się m.in. Trent Oster i Brent Knowles, późniejsi ojcowie założyciele Beamdoga, studia zajmującego się głównie restauracją klasycznych erpegów opartych na technologii Infinity Engine.

mywać, że nowy Wiek Smoków będzie stanowić kontynuację... ale w jakiej formule? Nie spodziewałbym się zmiany obranego siedem lat temu kursu. W styczniu BioWare obwieściło, że poszukuje dyrektora technicznego z doświadczeniem w tworzeniu gier multiplayerowych. Na osłodę: nad produkcją pracował (pracuje?) Alexis Kennedy, niezły brytyjski scenarzysta znany z Sunless Sea i Fallen London.

W lutym EA odnowiło znak towarowy Jade Empire, ale i w tym przypadku skazani jesteśmy na domysły. W podobnym okresie Mark Darrah stwierdził w rozmowie z Polygonem: „**Zdecydowanie nie skończyliśmy z Mass Effectem**. Do opowiedzenia wciąż jest wiele historii. Moglibyśmy pociągnąć wątki wprowadzone w Andromedzie, moglibyśmy pociągnąć wątki z Mass Effecta 3. Wciąż mamy do zbadania wiele ciekawych obszarów". Trudno jednak traktować te ruchy jako zapowiedzi kolejnych odsłon, a nie tylko pobożne życzenia.

Choć trudno przewidzieć, czym skończy się (spodziewana) restrukturyzacja, chyba wszyscy liczymy na to, że autorzy Baldur's Gate'a i Neverwinter Nights zrealizują zapowiedź z czerwca zeszłego roku. Cytowani w tekście Casey Hudson i Mark Darrah wyznali wówczas, że chcieli wykonać „bardziej eksperymentalne ruchy" i poza dużym projektem na kilka lat oddelegować wewnętrzny zespół do czegoś twórczego, ale o mniejszej skali. Słowem: powtórzyć (udany!) gambit, jaki wykonali ich koledzy z Obsidiana, którzy powierzyli młodym gniewnym produkcję Tyranny. Darrah dodaje, że nawet za piecem dużego wydawcy jest przestrzeń na mniejsze gry, jako przykład podając Blood Dragona, Valiant Hearts i Grow Home Ubisoftu. Niezależnie od decyzji, które podejmą Elektronicy, pozostaje wierzyć, że jeden Hymn nie będzie dla studia łabędzim śpiewem. Chcemy przecież wierzyć, że BioWare ma w śpiewniku jeszcze niejedno arcydzieło. **|CDA|**

Pierwsze SimCity było ograniczone przez możliwości sprzętowe. Dopiero SimCity 2000 w pełni ziściło wizję Wrighta.



Will Wright przestał tworzyć gry, ale nie zerwał zupełnie związków z gamedevem. Nadal wygłasza odczyty na Game Developers Conference i angażuje się w branżowe dyskusje.

PASJONAT WRIGHT

Symuluje pisanie artykułu: **DaeL**

Myśląc o twórcy gier strategicznych i symulacji, mamy przed oczami człowieka rozsądnego i zrównoważonego. Will Wright, autor obchodzącego 30-lecie SimCity, jest zaprzeczeniem takiego wizerunku.

Urodził się w roku 1960 w Atlancie w stanie Georgia. Już od najwcześniejszych lat przejawiał ogromną inteligencję... ale również impulsywność. Studia rozpoczął jako szesnastolatek, jednak dwukrotnie zmieniał uczelnię i kierunek, by w końcu rzucić Alma Mater przed otrzymaniem dyplomu.

Każdej nowej podniecie oddawał się bez reszty. Tak było chociażby w 1980, kiedy zafascynowany historią organizowanego w latach 70. nielegalnego wyścigu Cannonball postanowił wziąć udział w podobnym przedsięwzięciu. Prowadząc swoją Mazdę RX-7, wyruszył z Nowego Jorku w stronę Santa Monica w Kalifornii. Spośród 25 uczestników wyścigu niemal połowa skończyła w areszcie. Wright też został zatrzymany przez policję, gdy pędził z prędkością blisko 170 km/h przez stan Indiana. Wówczas jednak dał o sobie znać inny z jego talentów – zdolność do zjednywania sobie ludzi. Przekonał policjanta, że jest dziennikarzem motoryzacyjnym testującym wóz. Skończyło się na pouczeniu i... autografie.

Umiejętności interpersonalne pomogły zresztą Wrightowi zrealizować kolejną pasję. **W wieku 22 lat postanowił zostać twórcą gier wideo.** Mimo braku doświadczenia nawiązał współpracę z Brøderbundem i dzięki wsparciu firmy wydał swoją pierwszą grę. Raid on Bungeling Bay – bo taki nosiła tytuł – miało być tylko wprawką. Gra niby wyglądała na prostą ośmiobitową strzelaninę, w której gracz kontrolował latający nad miastem helikopter, niszczył instalacje przemysłowe i od czasu do czasu bronił własnego lotniskowca przed atakami wroga... Ale pod tym, co widać było gołym okiem, kryła się prawdziwa symulacja. Wright miał potem stwierdzić, że granie w Raid on Bungeling Bay sprawiało mu dużo mniejszą satysfakcję niż praca nad nią – tworzenie mapy miasta i budowa coraz bardziej skomplikowanych podsystemów.

Zainspirowany przez Trurla

Kończąc pracę nad debiutanckim tytułem, programista sięgnął po „Cyberiadę" Stanisława Lema i przeżył chwilę olśnienia. Szczególne wrażenie wywarła na nim „Wyprawa siódma", a więc opowiadanie, w którym konstruktor Trurl tworzy dla wygnanego króla Eksyliusza Tartarejskiego miniaturową symulację państwa (i poddanych), których tyran mógłby do woli ciemiężyć. Doskonałość symulacji jest tak wielka, że jej budowa budzi sprzeciw moralny drugiego konstruktora, Klapaucjusza, ale prowadzi też do zgoła nieoczekiwanych skutków. Miniaturowe istoty, tak jak prawdziwi poddani, obalają Eksyliusza. Po lekturze Will Wright wiedział już, że następny jego projekt będzie symulacją miasta. Raid on Bungeling Bay sprzedawał się wprawdzie bardzo dobrze (rozeszło się kilkadziesiąt tysięcy egzemplarzy na Commodore'a 64, a prawdziwą furorę robił japoński port gry na NES-a), ale Brøderbund nie kwapił się finansować nowej gry, która – jak mówił sam programista – **nie miała celu ani nie pozwalała ponieść porażki**. Wright znalazł więc inne rozwiązanie. Podczas imprezy u znajomych poznał Jeffa Brauna. Pożerając pizzę, dwaj mężczyźni omówili pomysły programisty, a ponieważ Braun miał sporo oszczędności, po kilku miesiącach założyli wspólnie firmę Maxis.

Po dwóch latach prac, na początku roku 1989, SimCity trafiło na półki sklepowe. Nie można jednak skwitowanie premiery wyrażeniem „natychmiastowy sukces". Owszem, produkcja zbierała fantastyczne recenzje i biła kasowe rekordy. Ale tak jak nowością był pomysł na ekonomiczną symulację, tak i czymś wcześniej niespotykanym była długowieczność tytułu. **Do 1992 roku**

WRIGHT ROZUMIAŁ, ŻE TWÓRCA NIE MUSI NARZUCAĆ ODBIORCY CELU GRY.

Zdjęcie: Game Developers Conference

sprzedał się pierwszy milion egzemplarzy gry. Ale nawet dekadę po premierze co roku rozchodziły się dziesiątki tysięcy jej kopii. Gdy kończyło się ubiegłe tysiąclecie, a triumfy święciła grafika 3D, gra strategiczna z lat 80. przekroczyła dwa miliony sprzedanych sztuk. I miał ją w swojej bibliotece prawie każdy miłośnik strategii. Obok wersji pecetowej istniały porty na Amigę, Atari ST, Macintosha, SNES-a, a nawet na platformy ośmiobitowe, takie jak Commodore 64, Amstrad CPC, BBC Micro i... ZX Spectrum.

Wright nie potrafił jednak spocząć na laurach. Postanowił iść za ciosem, pracując jednocześnie nad dwoma tytułami. W 1991 Maxis wypuściło na rynek SimEarth, sandbox, w którym gracz kontrolował rozwój planety, stwarzając warunki do rozwoju życia, oraz SimAnt, czyli symulator kolonii mrówek. Obie gry odniosły finansowy sukces, ale daleko było im do szokujących wyników SimCity. Maxis nie porzuciło wprawdzie prac nad kolejnymi tytułami z serii (w 1993 światło dzienne ujrzały SimLife i SimFarm, nieco później również SimRefinery, SimTower i SimHealth), ale żadna z nich nie angażowała już uwagi Willa Wrighta. Programista myślał już o pełnoprawnym sequelu symulatora miasta.

W 1993 roku **SimCity 2000** zadebiutowało na Macintoshach, rok później pojawiły się wersje pecetowa (DOS, Windows i OS/2) oraz amigowa. W oczy rzucała się przede wszystkim dopracowana grafika w rzucie izometrycznym. Dla twórcy istotniejsze było jednak to, że pracując nad sequelem, nie był ograniczony przez mizerne zasoby ośmiobitowców. Gra była więc o wiele bardziej skomplikowana i wymagała zniuansowanego podejścia do planowania miasta. Nic dziwnego, że zyskała pochwały nawet ze strony amerykańskich samorządowców. Przyniosła też firmie jeszcze więcej pieniędzy niż część pierwsza.

Domek dla lalek

Sukces SimCity 2000 był jednak ostatnim, jaki Maxis miało osiągnąć samodzielnie. Firma rozrosła się do ogromnych rozmiarów, zatrudniając blisko 240 pracowników. W obliczu kolejnych ambitnych projektów wymagała dofinansowania. Rozwiązaniem problemu miała być emisja akcji. Po świetnym roku 1995, zakończonym zyskiem blisko 40 milionów dolarów, Maxis weszło na giełdę.

Dobra passa nie trwała wiecznie. Wydane w 1996 SimPark oraz SimGolf sprzedawały się fatalnie, a jedynymi poważnymi źródłami przychodu pozostały obie części SimCity. Firma zakończyła rok podatkowy ze stratą blisko dwóch milionów dolarów. Giełda zareagowała błyskawicznie, cena akcji Maxis poleciała na łeb na szyję, spadając z 40 do niecałych 10 dolarów za akcję. Will Wright uznał, że firma może przetrwać tylko pod skrzydłami wielkiego wydawcy. **W 1997 roku Electronic Arts za kwotę 125 milionów dolarów nabyło pakiet kontrolny jego firmy.** Zaczęły się rządy ludzi z zewnątrz.

Pierwszą decyzją EA było zwolnienie blisko 40% pracowników. Ale za restrukturyzacją popłynęły pieniądze. Maxis dokończyło SimCity 3000, a sam Wright mógł skoncentrować się na projekcie, który zaprzątał jego myśli od momentu premiery jego ostatniej gry. Mało kto rozumiał jeszcze, że gra, którą nazywał „wirtualnym domkiem dla lalek", przyćmi nawet SimCity.

31 stycznia 2000 roku **The Sims zapoczątkowało serię, która miała przynieść Electronic Arts ponad miliard dolarów zysku na czysto**. Domek dla lalek nie był „zabawą dla dziewczynek". Był grą dla wszystkich – od przedszkolaków po emerytów. Realizował tę samą, pożyczoną z „Cyberiady" koncepcję, tyle że w skali mikro. Zamiast projektować miasto gracz budował dom. Zamiast zarządzać przepływami ludności planował dzień swojej wirtualnej rodzinie. I tylko gaszenie pożarów było w obu grach równie uciążliwe.

Krótko po swojej premierze The Sims zostało najlepiej sprzedającą się grą pecetową w historii. Ale 16 milionów kopii gry i 12 milionów egzemplarzy rozszerzeń nie były dla twórcy argumentem. Jego pasja do Simów powoli się wypalała.

Spore problemy

Will Wright zapalał się do pomysłów bardzo szybko, ale równie prędko gasł jego entuzjazm. Przygotował dla EA jeszcze The Sims Online, ale nie był już zainteresowany pracą nad sequelami. Być może wynikało to z charakteru twórcy, ale swoją rolę odegrał też sposób, w jaki cykl ewoluował. **Pierwsza wersja The Sims dość wyraźnie i ironicznie krytykowała konsumpcjonizm.** Przesłanie to utonęło gdzieś w morzu sprzedawanych przez Electronic Arts dodatków.

Na pożegnanie z Maxis było jednak za wcześnie. Will Wright uwierzył, że zasoby Electronic Arts pozwolą mu jeszcze raz podjąć próbę stworzenia gry, która zasymuluje życie. Z poprzednich podejść – gier SimEarth i SimLife – nie był zadowolony. Obiecał sobie, że tym razem da radę. Niestety popełnił też błąd powtarzany wiele razy przez Petera Molyneux – **każdą swoją fantazję przedstawiał jako zobowiązanie wobec graczy**. Roztaczał wizję najbardziej skomplikowanej symulacji w historii. Opowiadał o całym wszechświecie, w którym życie rozwija się od poziomu organizmów jednokomórkowych, przez kolejne fazy zwierzęcej ewolucji, aż po poziom plemion i cywilizacji otwierających możliwość podboju kosmosu. **Kiedy gracze dostali do ręki Spore, musieli być rozczarowani.** Każda z „faz", jakie przechodzili nasi podopieczni, była po prostu minigrą. Po raz pierwszy Will Wright poniósł klęskę. I miał dość.

Rozstanie z Electronic Arts nie zakończyło całkowicie jego aktywności zawodowej. W 2010 rozpoczął produkcję interaktywnego serialu telewizyjnego „Bar Karma", umożliwiając widzom nadsyłanie własnych propozycji rozwoju fabuły. Rok później dołączył do zarządu spółki Linden Lab, twórców Second Life. Przez dziesięć lat nie stworzył jednak żadnej gry.

Już wkrótce może się to zmienić. W zeszłym roku podczas Game Developers Conference w San Francisco **ogłosił swój nowy projekt – Proxi. Według twórcy gra ma być symulacją sztucznej inteligencji.** Trudno powiedzieć, co to w praktyce oznacza, ale jedno można ze słów Wrighta wywnioskować z całą pewnością. Trzydzieści lat po premierze SimCity i dziesięć lat po odejściu z Maxis tworzenie gier znów stało się jego pasją. |CDA|

Pomimo spektakularnego sukcesu twórca The Sims nie chciał pracować nad kolejnymi częściami serii.

Opowieści z SimCity

Tekst zaplanował: **DaeL**

Popularna symulacja miasta miała premierę równo 30 lat temu. Sprzedała się w ponad dwóch milionach egzemplarzy. Dała początek nowemu podgatunkowi gier strategicznych i znalazła się w opracowanym przez Uniwersytet Stanford kanonie dziesięciu najważniejszych gier. Ale o tych faktach wiemy wszyscy. A przecież SimCity ma do opowiedzenia znacznie więcej ciekawych historii.

Nie dla atomu

Pracując nad SimCity, Will Wright strzegł jak oczka w głowie niezależności swojej gry od politycznych doktryn i ideologii. Produkcja symulująca rozwój miasta siłą rzeczy poruszała jednak tematy będące przedmiotem sporów w świecie polityki – od wysokości podatków począwszy, na roli państwa oraz samorządu skończywszy. Choć pamiętając o nawiedzających nasze granice potworach, możemy odnieść inne wrażenie, Wright starał się stworzyć model oparty na najnowszych opracowaniach naukowych, na czele z tekstami Jaya Wrighta Forrestera o symulowaniu systemów dynamicznych.

Pozwolił sobie na jedno odstępstwo. W wywiadzie dla New York Timesa Jeff Braun, współzałożyciel Maxis, przyznał, że choć elektrownie atomowe są bezpieczne, to Wright po prostu za nimi nie przepadał. Dlatego właśnie ryzyko stopienia rdzenia nuklearnego jest w grze kilka tysięcy razy większe niż w rzeczywistości, co ma zniechęcić graczy do ich budowania. A przy okazji (ale tylko przy okazji): im więcej katastrof, tym gra bardziej emocjonująca.

Oczyma politologów

Popularność SimCity można określać liczbą sprzedanych egzemplarzy, ale można też spojrzeć na echo, jakie klasyk wywołał w świecie nauki. Dziś nietrudno jest znaleźć prace badawcze poświęcone grom wideo, ale w latach 90. było inaczej – poza dociekaniami na temat istnienia (lub nieistnienia) zgubnego wpływu wirtualnej przemocy na dzieci, rzadko która gra zajmowała uwagę ludzi nauki.

SimCity wraz z Tetrisem przetarło szlaki. I to z impetem! W 1994 roku na dorocznym Zgromadzeniu Amerykańskich Politologów w Nowym Jorku ogromne zainteresowanie wzbudził odczyt zatytułowany „Polityka symulacji miejskiego planowania". Jego autor dokonał analizy „zdumiewającej i wyrafinowanej technologii" napędzającej zarówno pierwszą grę z serii, jak i jej kontynuację. Konkluzja była jednak dość gorzka. SimCity miało odegrać swoją rolę w edukowaniu miejskich architektów, ale nie mogło pokazać prawdy o mieście. W końcu niemożliwe jest – przynajmniej według autora – symulowanie innych potrzeb mieszkańców niż materialne.

Sekretne gry korporacyjne

Sukces, jaki pierwsze SimCity odniosło wśród samorządowców oraz ludzi zajmujących się profesjonalnie projektowaniem przestrzeni miejskich, otworzył firmie Maxis drzwi do współpracy z korporacjami oraz organami administracji publicznej. Studio powołało spółkę Maxis Business Simulations, której celem było pozyskiwanie tego typu klientów.

Pierwsze efekty wydawały się zachęcające. Jeden z największych koncernów energetycznych – Chevron Corporation – zamówił w Maxis grę SimRefinery, symulującą funkcjonowanie rafinerii ropy naftowej. Tytuł nigdy nie trafił (legalnie) do szerokiego grona odbiorców, posłużył za to molochowi do szkolenia swoich pracowników.

Spośród wszystkich tego rodzaju projektów najdziwniejsza pozostaje historia SimElection. John Hiles, szef Maxis Business Simulations, potwierdził jej istnienie, ale dodał też, że ze względu na warunki podpisanej umowy nie może zdradzić, kto ją zamówił. Wiemy jedynie, że symulowała ona przebieg amerykańskich prawyborów i wyborów. Logika rozgrywki została zbudowana na podstawie danych dotyczących finansowania kampanii wyborczych w latach 80. i 90. i prowadziła do niemożliwej do zaakceptowania konkluzji, iż platforma programowa oraz wygląd kandydata nie mają znaczenia, a kluczem do sukcesu jest wyłącznie zebranie wielkich funduszy. Podmiot, który zamówił grę, nie zgodził się na jej rozpowszechnianie.

Maxis kontra Godzilla

Pierwsza okładka komercyjnego wydania SimCity zawierała urokliwy obrazek jaszczuropodobnego potwora. Oczywiście obecne w grze monstrum kojarzyło się wszystkim z Godzillą, a pracownicy japońskiej wytwórni filmowej Tōhō, która odpowiadała za filmy o gumowym olbrzymie, nie byli tu wyjątkiem. Aby uniknąć pozwu, Maxis zastąpiło wizerunek potwora trąbą powietrzną. W przypadku wersji na SNES-a poczyniono jeszcze dalsze kroki, podpisując umowę licencyjną z Nintendo. W ten sposób sposób demolującym miasta stworem został... Bowser znany z produkcji o wąsatym hydrauliku.

SimWarszawa

Był 20 października 2002 roku. Równo cztery miesiące wcześniej Sejm przyjął ustawę o bezpośrednim wyborze wójta, burmistrza i prezydenta miasta. Urzędnicy wyłaniani dotychczas przez rady gmin mieli stanąć do wyborów powszechnych i uzyskać w nich demokratyczny mandat. Atmosfera była tym gorętsza, iż pojawiały się pierwsze przecieki na temat sformułowanej przez Lwa Rywina propozycji korupcyjnej, która mogła zachwiać rządem Leszka Millera. Zwycięzca nadchodzących wyborów samorządowych zająłby na scenie politycznej pozycję kluczową przed następnymi wyborami (parlamentarnymi i prezydenckimi).

I właśnie w tej atmosferze sześciu kandydatów na prezydenta Warszawy stanęło do rywalizacji... w SimCity 3000. Spotkanie zorganizowali Cenega, Gazeta Stołeczna i TVN. Wszyscy kandydaci otrzymali w swe ręce „wirtualną Warszawę", to znaczy niewielkie, położone nad rzeką miasto o populacji 32 700 mieszkańców, z imponującym gmachem Empire State Building w samym centrum. Obserwowani przez publiczność politycy mieli sześć godzin, by zwiększyć populację miasta, poprawić samopoczucie jego mieszkańców, rozbudować infrastrukturę i przetrwać katastrofy naturalne.

Oczywiście wspierali ich w tym doradcy, czyli wyłonieni przez sztaby wyborcze młodzi ludzie, którzy – przynajmniej w teorii – powinni być ekspertami od SimCity. Nie wiadomo do końca, jak bardzo kandydaci stosowali się do ich instrukcji, zdarzały się bowiem zachowania nietypowe (Janusz Piechociński z PSL-u rozpoczął swą kadencję burmistrza SimCity od budowy ogrodu zoologicznego). Spośród szóstki pretendentów tylko czwórka miała wcześniej styczność z grą – Lech Kaczyński (PiS) oraz Julia Pitera (kandydatka niezależna) przewertowali instrukcję, a Marek Balicki (SLD – UP) i Zbigniew Bujak (UW) rozegrali kilka partyjek.

Najlepszym burmistrzem okrzyknięto Lecha Kaczyńskiego, w którego „Warszawie" mieszkało po sześciu godzinach blisko pół miliona ludzi. Jego miasto miało też największą nadwyżkę budżetową i najlepiej rozbudowaną infrastrukturę. Za nim uplasowali się kolejno Zbigniew Bujak, Marek Balicki, Janusz Piechociński, Julia Pitera i Andrzej Olechowski (PO). Ostatni kandydat sam był sobie winien – pojawił się na miejscu spóźniony o godzinę, a grający za niego doradcy nie mieli doświadczenia z SimCity 3000. Tydzień później Lech Kaczyński zwyciężył w prawdziwych wyborach na prezydenta Warszawy, dzięki czemu historia o polskim eksperymencie obiegła świat, zachęcając do podobnej zabawy innych polityków (m.in. w Niemczech). |CDA|

Alfabet CDA

Dukają: **Papkin & redakcja**

Ojej! To już 23. urodziny?! Chcąc zorganizować obchody, które dogodzą czytelnikom starszym stażem, ale też otworzą nas na nowych, opracowaliśmy Alfabet CDA. Słowem: krótki przewodnik po hasłach, dzięki którym bez trudu zrozumiecie specyfikę jubilata.

9

9kier. Recenzentka, która – ze względu na średnią wystawianych ocen – bywa też określana mianem 6+kier. Nasza redaktorka ma niezwykły dar zachwycania się indieprzygodówkami o perypetiach słodziasznego ziarnka groszku, które trafia na trop kultu Wielkich Przedwiecznych. (Niemal) solo opracowuje też magazyn Freddy's.

A

Action Redaction. Ludzie listy piszą... a redaktorzy (Smuggler, Mr Jedi i 9kier) odpowiadają. To z tego działu dowiecie się, że „spadliśmy na psy", „reklamy zajmują 7/5 pisma", a „Papkin to łajza". (Nie zaprzeczę, mniej więcej co trzecie oskarżenie jest zasadne).

Allor. Stary człowiek i może największy młodzieniec w redakcji. Mimo coraz większej liczby zmarszczek i dzieci Allor zachował w sobie zdolność cieszenia się grami i sprzętem. Obok Pete'a Hinesa z Bethesdy: jedyny człowiek, który wierzył w sukces Fallouta 76.

Anya. dóh opiekńczy, redakcji dzienki kturej montrym uwagom, nasze teksty nie; wyglądonają tak wlasnie.

B

Berlin. Wystawił Wolfensteinowi: The New Order 5/10. Jak mamy traktować go poważnie?

C

Cena. Cyfry arabskie w prawym górnym rogu okładki. Ostatnimi czasy bardzo niesforne.

CormaC. Sekretarz redakcji znany z tego, że gra na gitarze oraz że ostatnią pozytywną opinię wygłosił za pozytywistów. Prywatnie: spoko gość, a od niedawna ojciec małej Neli, której to córki wypada mu w tym miejscu szczerze pogratulować.

Cursian. Przerażająco wręcz sumienny i pracowity tekściarz. Po otrzymaniu zlecenia znika bez śladu, po czym zaskakująco szybko wyłania się z gotowym artykułem.

Czasopismo. Jesteśmy nim. Zacytujmy PWN: „pismo periodyczne wydawane w stałych terminach; też: egzemplarz takiego pisma".

D

DaeL. Autor, który wyłoży wam historię walki o prawa autorskie Tetrisa w taki sposób, że poczujecie się, jakbyście czytali thriller szpiegowski. Mitologiczny Atlas, który dźwiga na swoich barkach naszą publicystykę.

Deadline. Ujmę to tak: kończę ten tekst o godzinie 2.30 w nocy. Trzy dni po obiecanym terminie. A mam jeszcze do napisania dwa inne.

Dyskobol. Symbol CDA, który trzyma się naszego logotypu tak mocno, że już 23 lata nie chce puścić. Solowy bohater okładki 02/2019, któremu co bardziej spostrzegawczy czytelnicy przypisują podobieństwo do Władimira Putina.

E

enki. Szef działu zapowiedzi znany z tego, że ma introwertyzm oraz żółwia. Prywatnie: spoko gość, a od niedawna: autor „Tchnienia Kaim", której to książki wypada mu w tym miejscu szczerze pogratulować.

Eugeniusz Siekiera. Pseudonim zaczerpnął od Floydów, wygląda jak Jacek Kaczmarski, a zachowuje się jak Józek z piosenki Bajmu. „Pojawia się i znika".

F

Forum Actionum. Nasza własna agora, na której czytelnicy dyskutują o stale zmieniającej się cenie pisma, a także o tym, czy zdrapki to dobry pomysł, oraz (o dziwo) o geopolityce i przemianach społecznych. Jestem równie zdziwiony jak wy.

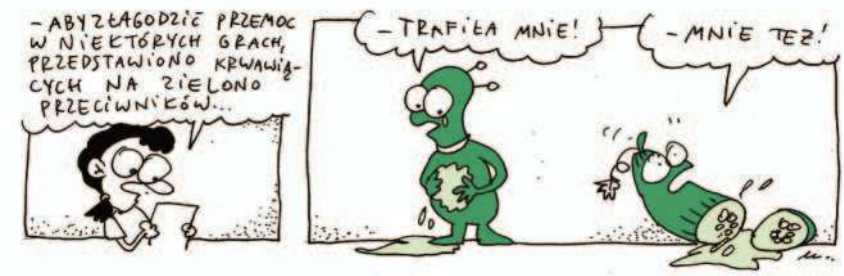
Felieton. Krótki, utrzymany w osobistym tonie tekst, którego autor rozwodzi się nad jakimś zjawiskiem w sposób kąśliwy i skrajnie subiektywny. Oraz (w teorii) błyskotliwy.

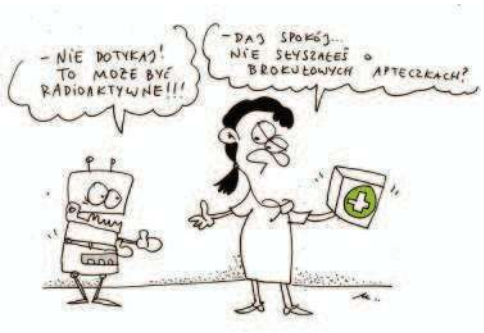
G

Gazeta. Nie jesteśmy nią. Por. Czasopismo.

gem. Członek starej gwardii, który recenzenckie ostrze doskonali od ponad 20 lat. Złośliwiec, cynik, złorzecznik. Jeżeli gem recenzuje twoją produkcję – wiesz, że będzie to tekst napisany z olbrzymim znawstwem... ale wiedz też, że po jej publikacji twój osiedlowy sklep monopolowy zanotuje rekordowe przychody.

Ghost. Nasz admin, o którym przypominamy sobie, gdy przypadkiem skasowaliśmy gotową zapowiedź albo gdy nie możemy uruchomić gry, której recenzję w zeszły piątek przesunęliśmy na środę, by ostatecznie skończyć w czwartowy wieczór. Opoka. (A przy okazji: skarbnica wiedzy na temat Gwiezdnych Wo-





jen). Wyposażony w anielską cierpliwość – dar, ale i klątwę, pomagającą uporać się z telefonicznymi reklamacjami.

H

Historie wujka Papkina. Naluziowe bajdurzenia wyżej podpisanego, w których najśmieszniejsze jest to, że – wbrew obiegowej opinii – opisywane w nich wydarzenia naprawdę miały miejsce.

I

Info. Krótka przebieżka przez najważniejsze newsy. Dobry rozbieg przed większymi treściami.

Indyki, indie. Por. 9kier.

K

Krigore. Kiedy weźmie w obroty staroszkolnego shootera, tli się w nim iskierka dziecięcej ekscytacji. Kiedy porównuje karty graficzne – iskry aż lecą! Poza pracą w CDA – filar zaprzyjaźnionego PC Formatu.

L

Lenc, Marek. Komiksiarz-wizjoner. Marek, którego prace są ilustracją tego tekstu, wyprzedził swój czas, odważnie stawiając na monochromatyzm jeszcze przed premierami „Romy" i „Zimnej wojny".

M

Mac Abra. Niegdyś: kapitan okrętu CD-Action. Później: starszy oficer. Obecnie: bosman. By spamiętać liczbę funkcji, które pełnił w redakcji, trzeba chwycić za kufel grogu, który zresztą przydaje się, gdy trzeba popić jego suche kawały.

Magazyn. Jesteśmy nim. Por. Czasopismo.

Magazyn Kulturalny. Dział, w którym rozmawiamy o filmach, serialach, spektaklach, książkach, wystawach i płytach.

Michał. Brzydsza połowa działu DTP. Michał jest z nami od tak niedawna, że nawet jeszcze nie nadaliśmy mu śmiesznej ksywki, nie wysterylizowaliśmy i nie wypaliliśmy dyskobola na pośladku.

Mimbla (vel Beata, vel BT). Nasza DeTePowca, czyli osoba, która składa teksty i odpowiada za wizualną oprawę pisma. Orędowniczka wegetarianizmu. A przy okazji: głos sumienia przypominający, by terminowo zrzucać artykuły.

Monk. Abstynent, który upija się głównie atmosferą klasycznych erpegów, a mówiąc o „strzelaniu sobie jednego", naprawdę ma na myśli fraga w hero shooterze. Jego podwarszawskie mieszkanie to noclegownia dla czasowo bezdomnych, tj. dla Papkina, który nawiedza je, ilekroć wyprawia się do stolicy na delegację.

Mr Jedi. Jedna trzecia redakcyjnego triumwiratu śmieszków, którzy dogryzają (sobie i wam) w Action Redaction. Poza tym: japonofil prowadzący Kawaii.

MQc. Były redaktor naczelny, który – nazwisko to nie przypadek – urwał się z ekszynowej uzdy i pogalopował na zieleńsze łąki.

N

Na Luzie. Dział, w którym kiedyś zamieszczaliśmy nieśmieszne treści z internetu, a dziś – nieśmieszne treści, które napisaliśmy sami.

Ninho. Jeśli musisz policzyć piksele na monitorze albo po prostu wykonać dobrze i szybko jakąś pracę, to twój człowiek. W CDA odpowiada za dział Info oraz za opóźnienia w dziale sprzętowym. »

Test tonerów Asarto znajdziesz na:
YouTube
ASARTO
TUSZE • TONERY
Pozytywne doświadczenia
www.asarto.pl

O

Otis. Jedyny człowiek, który na hasło „ej, mamy taki pomysł na komiks... zrobisz na wczoraj?", czuje ekscytację nowym zleceniem.

P

Pizza. Niezdrowe, ciężkostrawne coś, czego naprawdę nie potrzebujemy w diecie.

Papkin. Niezdrowe, ciężkostrawne coś, czego naprawdę nie potrzebujemy w czytelniczej diecie.

Por. Hipsterska wersja „zob.", której podobno używam tylko ja. Por. zob.

R

Rahid. Dumny student Uniwersytetu Jagiellońskiego, niestrudzenie tłumaczący nam, maluczkim, co to jest uczenie maszynowe. Porusza się w rytmie algorytmu, rozumie chiński (rynek), a jego młodość wcale nie sprawia, że mam ochotę wykąpać się w jego krwi.

Recenzja. Subiektywna, osobista forma dziennikarska, której – z przyczyn wymykających się logice dziejów – zarzuca się brak obiektywizmu i nadmiernie osobisty ton. Wbrew miejskim legendom: za jej napisanie płaci nam wyłącznie pracodawca.

Robi. Rysownik, którego dzieła możecie od jakiegoś czasu oglądać w Na Luzie. Prywatnie – jako Robert Trojanowski – niezwykle miły człowiek o ujmującym poczuciu humoru.

S

spikain. Redaktor naczelny. Gdyby nie on, Pokémony prawdopodobnie by wyginęły, Golden Sun nigdy nie zalśniło, a Zelda – się nie uratowała. W przerwach od kompulsywnego grania w Tetrisa toczy z wyżej podpisanym niekończące się dyskusje na temat kształtu publicystyki.

Smuggler. Enfant terrible grasujący na tyłach pisma (w Szpilach i Action Redaction). Oddajmy sprawiedliwość, że również kronikarz dziejów rodzimej branży, który skrupulatnie – strona po stronie – spisuje historie z czasów, gdy Irena Santor walczyła na listach przebojów ze Zdzisławą Sośnicką.

Szoki. Żywy dowód na to, że mamy zbyt wielu autorów, których pseudonimy zaczynają się od „S". Znawc Marvela, który – z racji prowadzenia wrocławskiego pubu Cybermachina – sam stał się superbohaterem. Barmanem.

Szpile. Branżowe anegdotki, przy których Qn'ik by się uśmiał.

T

Tipsomaniak. Książeczka, którą dodajemy do pisma w okresie wzmożonych zachorowań na grypę żołądkową. Kolejnymi wydaniami przypominamy między innymi, że Gothic II to dopiero była gierka, HoMM III wciąż jest w dechę, a w Mass Effecta to dopiero się grało.

Q

Q'nik. Por. MQc.

Z

Zapowiedzi. W tym „Już graliśmy". Dział poświęcony grom w produkcji. W nim nie oceniamy, a jedynie wyrażamy nadzieje i wątpliwości (po ograniu udostępnionego fragmentu i/lub nadrobieniu informacji prasowych, newsów, wywiadów, gameplayów...).

Zdrapka. To te kartoniki z tyłu kolejnych numerów CDA. Pod srebrną warstwą do zdrapywania znajduje się kod do systemu kody.cdaction.pl. Po skompletowaniu talii zorganizujemy redakcyjny turniej w makao, a zwycięzca dostanie deadline'ową pizzę XXL.

Zibi. Pierwszy korektor i czwarty redaktor naczelny w historii CD-Action (z czego pierwsi trzej rządzili w sumie w 15 początkowych numerach pisma). Dziś: szycha w wydawnictwie, którą między rozliczeniem delegacji a rozmową o przyszłości magazynu można naciągnąć na długie wspominki na temat dyskografii Budki Suflera.

Zob. Zwykła wersja „por.", której podobno używają wszyscy poza mną. Zob. por. |CDA|

PC Format extra

I WSZYSTKO WIESZ

nowy numer już w kioskach

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **TRENDY**
PORADNIKI | NOWE TECHNOLOGIE

MAGAZYN

SERIALE

„DETEKTYW", SEZON 3

Pierwszy sezon „Detektywa" był znakomity (może poza zakończeniem), na trzeci czekałem więc z wielkimi nadziejami. Po kiepskim drugim miałem też jednak nie mniejsze obawy. Ogromną zaletą seriali, w których każdy sezon jest odrębną opowieścią, jest to, że łatwiej podnieść się po potknięciu – i właśnie tak stało się w przypadku produkcji HBO. Owszem, w jej najnowszej odsłonie zabrakło klimatu tak gęstego, jak w śledztwie Cohle'a i Harta. Nie jest też porywająca jako kryminał, bo pracy detektywistycznej jest tu stosunkowo niewiele, a tajemnica okazuje się mniej mroczna i intrygująca, niż się zapowiadało, w związku z czym końcówka jest mocniejsza w wymiarze powiedzmy-że-obyczajowym niż kryminalnym. Na ratunek przybył jednak niesamowity Mahershala Ali. Aktorstwo ogólnie stoi tu na bardzo wysokim poziomie, ale trzeci sezon spoczął niemal w całości na jego barkach. Aktor nie ugiął się, choć scenariusz postawił przed nim spore wyzwanie. Opowieść toczy się przeplotem w trzech okresach, a Ali najbardziej poruszający jest jako nękany przez alzheimera i poczucie niespełnienia staruszek. Zdziwię się, jeżeli obok dwóch Oscarów nie postawi w tym roku statuetki Emmy. ***[CormaC]***

„THE UMBRELLA ACADEMY"

Jednego dnia w różnych zakątkach świata niespodziewanie rodzi się 43 dzieci – choć ich matki wcale nie były w ciąży. Pewien ekscentryczny milioner adoptuje siedmioro z nich, a następnie wychowuje je na superbohaterów. Jest to tym łatwiejsze, że dzieci faktycznie mają różne zdolności: supersiłę, podkręcanie rzucanych noży, zaginanie rzeczywistości przy pomocy samospełniającego się kłamstwa i takie tam.

Lata później nietrudno zdać sobie sprawę, że coś nie pykło – po okresie walki z przestępczością drużyna rozpadła się. Jeden siedzi na Księżycu, inny nie żyje, kolejny przeniósł się w czasie i przepadł. Ten ostatni (świetna rola młodego Aidana Gallaghera) jednak w końcu wraca – i twierdzi, że za kilka dni skończy się świat. Jak łatwo się domyślić, grupa bohaterów, którym z sobą nie po drodze, będzie musiała jakoś dogadać się i uratować ludzkość. Albo i nie.

„The Umbrella Academy" – adaptacja komiksu autorstwa znanego skądinąd Gerarda Waya – to w dużej części opowieść o siódmej siostrze (w tej roli przekonująco smutna Ellen Page), która musi żyć w świadomości, że jako jedyna z rodzeństwa nie ma żadnych mocy. Ale poznajemy po trochę każdego z bohaterów – a twórcy dość zręcznie sprawiają, że to te indywidualne historie stają się dla odbiorcy istotne. Główny motyw fabularny – „ratujmy świat" – znajduje się przez większość czasu gdzieś na dalszym planie. Jest tu trochę nieścisłości, a postaciom zdarza się zapomnieć, że są super – bo czasem trzeba pchnąć fabułę do przodu, ignorując, że sprawę załatwiłby teleporcik czy inny szepcik na uszko. Niemniej przyzwoite aktorstwo, walory produkcyjne i pomysł na szósty odcinek sprawiły, że bawiłem się dobrze – nawet jeśli była to rozrywka pusta – i zrekompensowały zupełnie niesatysfakcjonujące zakończenie. ***[spikain]***

KSIĄŻKI

„BECOMING. MOJA HISTORIA"

„Od kiedy raczej niechętnie wkroczyłam w życie publiczne, wychwalano mnie jako najpotężniejszą kobietę świata i szykanowano, nazywając »wojowniczą czarną kobietą«. Miałam czasem ochotę spytać krytykantów, która z tych trzech rzeczy doskwiera im najmocniej: »wojownicza«, »czarna« czy »kobieta«?" – zaczyna swoją autobiografię Michelle Obama.

To zresztą pytanie, która pobrzmiewa w bestsellerze jak refren. Pierwsza dama umiejętnie wplata swoje dorastanie i młodość w kontekst szerszych społecznych przemian. A choć przez pierwsze rozdziały brnie się ciężko, potykając się o quasi-poetyckie opisy, cała reszta to kawał historii czarnej Ameryki. Tyle że opowiadany z kameralnej perspektywy. Trudy adaptacji na prestiżowych (i tradycyjnie białych) uczelniach Ivy League mieszają się tu ze wspomnieniami dziadków i wujków, dorastających za czasów dyskryminujących ustaw Crowa.

Co znamienne: zamiast uchylać nam zasłony wielkiej polityki (której – wielokrotnie podkreśla – nie lubi) Obama woli skupić się na kosztach, jakie ponosi rodzina urzędującego senatora (a później: prezydenta). Tam, gdzie mogłaby opisać konflikty męża z oponentami, woli skraść nam chichot jego nieumiejętnymi zalotami.

Przede wszystkim jednak: to opowieść o tytułowym „stawaniu się". Na 500 stronach obserwujemy, jak cierpiąca na syndrom oszustki przedstawicielka dyskryminowanej mniejszości dzięki własnej determinacji zdobywa świetne wykształcenie i pracę w organizacjach non profit, by ostatecznie stać się najbardziej uwielbianą pierwszą damą w historii USA. ***[Papkin]***

„ALITA: BATTLE ANGEL"

„Cyborg" brzmi jak słowo wyciągnięte z lamusa. Cyborgi to RoboCop i Motoko Kusanagi. To, naginając definicję „cybernetycznego organizmu", replikanci z „Łowcy androidów" i T-800 z „Teminatora". Relikty z czasów pierwszego boomu na cyberpunk, którego dzieckiem była również seria mang „Gunnm" (czyt. „ganmu" – od „gun dream") autorstwa Yukito Kishiro. Tamtejsza Gally, przechrzczona na zachodzie na Alitę, doczekała się w 1993 roku ciepło przyjętej dwuczęściowej animacji i... słuch o niej zaginął. Robert Rodriguez i James Cameron wrócili do niej dopiero ćwierć wieku później, ale warto było czekać, bo to bodaj najlepsza hollywoodzka ekranizacja mangi w historii.

„Hollywoodzka" znaczy: nieprzeintelektualizowana. Niewyznaczająca nowych, zaskakujących ścieżek fabularnych. Ale megaprzyjemna w odbiorze. Przepięknie zrealizowana. I wyznaczająca nowe standardy techniczne. Na „Alitę" poszedłem nie po to, żeby kontemplować istotę świadomości i szukać odpowiedzi na pytania o to, jak definiować przymiotnik „ludzki". To opowieść o starożytnej, potężnej maszynie wojennej zamkniętej w mechanicznym ciele nastolatki, której kontrowersyjne wielkie oczy wraz z kreacją użyczającej jej głosu i mimiki Rosy Salazar sprawiają, że chce się ją lubić i dopingować. Nawet jeśli domyślamy się, w jakim kierunku potoczy się historia. A zwłaszcza wtedy, gdy buntując się przeciw zakazom nadopiekuńczego doktora Ido (w tej roli Christoph Waltz, który jak zwykle gra Christopha Waltza i robi to najlepiej na świecie), szuka swej tożsamości. Albo na własną rękę, albo w towarzystwie Hugo, czyli złego chłopca o gołębim sercu. To też pełen świadomie przestylizowanej akcji i przerysowanych cybernetycznych złoczyńców film o ograniczeniu wiekowym PG-13, który dekapitacjami, amputacjami, zmiażdżeniami oraz jedną udaną, mieszczącą się w przepisach „F-bombą", nagina je do maksimum. To, wreszcie, cyberpunk nieprzesłonięty kurtynami chmur i wiecznie padającego deszczu – pełen słońca i ciepła. Nadziei.

I oczywiście, że mogło być lepiej. W kwestii aktorskiej Jennifer Connelly nie wnosi wiele oprócz nieskazitelnego wyglądu, Mahershala Ali robi zaś głównie miny, z którymi poradziłby sobie i Wesley Snipes. A i zakończenie, ewidentnie zapowiadające kontynuację, mogłoby uderzyć mocniejszą puentą. Wciąż jednak warto odwiedzić Iron City. Dla czystej przyjemności. ***[enki]***

„GREEN BOOK"

Oscar dla „Green Book" to decyzja bezpieczna. Kino Petera Farelly'ego niewiele utraciło z dawnej przystępności (reżyser zasłynął „Głupim i głupszym" oraz „Sposobem na blondynkę"), która – gdy przyoblecze się w nią istotny problem społeczny (w tym przypadku: napięcia rasowe) – doskonale trafia do szerokiej publiczności.

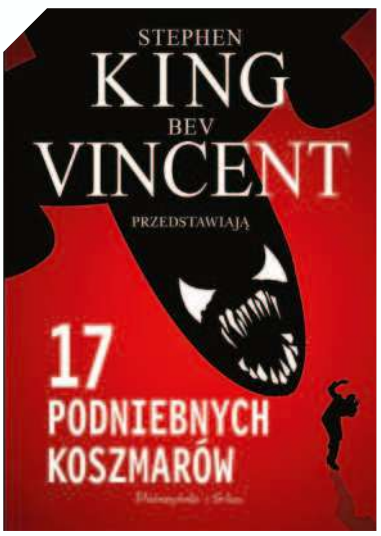
Tytułowa „Zielona książeczka" to drukowany przewodnik, który w latach 60. wskazywał Afroamerykanom, w jakich barach i motelach mogą się zatrzymywać, a w których będą niemile widziani. Z makulatury korzystają kierowca Frank (udatnie symulujący włoski akcent, pogrubiony Viggo Mortensen) i czarny pianista Don Shirley (zasłużony Oscar dla Mahershali Alego), którzy ruszają w trasę po konserwatywnym Południu. Komedia tkwi tu w kontrastach: zderzeniu robotniczego pochodzenia z dorastaniem pod kloszem, spięciach prostaczka i intelektualisty, przeplataniu się wulgaryzmów i wysublimowanych manier. Mimo różnic reżyser – i to chyba jego największy sukces – pozwala nam polubić obu bohaterów. Jego film to tylko (i aż) kolejna opowieść o czarnej tożsamości. W kluczowej scenie Don pyta: „Skoro nie jestem dość czarny ani dość biały, ani dość męski, powiedz mi, kim jestem?". Równie ważne, ale i banalne jest motto obrazu. „Nigdy nie wygrywasz przemocą. Wygrywasz, gdy zachowujesz godność". Farelly podnosi temat segregacji przystępnym, ale nie nowym językiem, nie otwierając nowych pól dyskusji. Wynosząc na piedestały „Green Book", Akademia poklepała się po pleckach. To jednak bardzo ciepły film, który z pewnością zaniesie temat pod strzechy. ***[Papkin]***

„17 PODNIEBNYCH KOSZMARÓW"

Oto tekst promujący ten zbiór opowiadań: „Zapnijcie pasy, przed wami lot pełen koszmarów wybranych dla was przez Stephena Kinga i Beva Vincenta. Pasjonująca antologia (...) zawierająca między innymi nowe opowiadania Joe Hilla i Stephena Kinga". Dałem się skusić.

Oczekiwałem 17 horrorzastych opowiadań i dostałem 17 – ale w tym nieśmieszną minihumoreskę, kilka niezłych tekstów s.f., filozoficzną przypowieść, wiersz (!?), sztampowy kryminał oraz z sześć horrorów, z czego dwa-trzy naprawdę dobre. Do tego, jak się okazuje, twórcy wrzucili do książki masę klasyki. Jest tu tekst stworzony w... 1899 roku. Jest ramotka z 1913, twórcy Sherlocka Holmesa, opowiadająca, co spotkało pilota, który wzniósł się na niewiarygodną wtedy wysokość 11 km. Jest nowelka Raya Bradbury'ego z 1940, z akcją osadzoną w... starożytnych Chinach. Są też opowiadania s.f. z lat 60.-70., w tym genialny „Nalot" Johna Varleya – absolutna klasyka gatunku, gorąco polecam, jeśli nie znacie. Niestety, ja je znam od 25 lat... I nie tylko je. Tak naprawdę bowiem to tylko teksty Kinga i Hilla są tu nowe, wszystkie inne już wcześniej zostały gdzieś opublikowane. Tak na marginesie, to Hill znakomity, a King taki sobie.

Z typowych horrorów wybija się „Diablitos", który naprawdę potrafi wywołać ciarki na plecach. Szkoda, że twórcom antologii nie chciało się poszukać więcej takich perełek. W efekcie dostaliśmy coś, co oczywiście poczytać można, nawet będąc na pokładzie samolotu. Ale zapewne bardziej zmrozi was informacja o godzinnym opóźnieniu odlotu albo braku coli w pokładowym barku niż większość zawartych w antologii opowiadań. ***[Smuggler]***



W POSZUKIWANIU ELECTRO

GATUNEK: PLATFORMOWA, AKCJA, 2D
PRODUCENT: XLAND
PREMIERA: 21 LUTEGO 1992
GAMEPLAY: bit.ly/electroCDA

W rytm electro body gibie się: **Smuggler**

Opowiem wam dziś o jednej z najstarszych polskich gier stworzonych na PC. Będzie też o pierwszej rodzimej „kolekcjonerce". A na koniec dowiecie się, jaka gra „made in Poland" została jako pierwsza wydana w edycji rozszerzonej. Wiecie, że cały czas mówię o tym samym tytule?

Jak, mam nadzieję, pamiętacie z tekstu w CDA 02/2019, jednym ze współzałożycieli studia LK Avalon był bardzo zdolny programista Janusz Pelc. Wskutek konfliktu ze wspólnikiem w 1990 roku sprzedał swe udziały w LKA i zatrudnił się w firmie Doctor Q, w której pracował też jego kumpel, Maciej Miąsik. Łączyła ich miłość do programowania, gier i... kotów.

Promised xLand

Doctor Q koncentrował się głównie na tworzeniu specjalistycznego softu na potrzeby przemysłu i biznesu, gry wideo nie stanowiły tam priorytetu. W efekcie duet stworzył tam tylko pecetowe demo Robbo. Gdy w firmie doszło do secesji, bo jeden z jej prezesów postanowił odejść, aby pod szyldem xLand(*) tworzyć gry na pecety, Pelc i Miąsik ochoczo podążyli za nim. Nowa ekipa składała się z raptem pięciu ludzi i mieściła się w jednym pokoju w dość obskurnym biurowcu krakowskiej Fabryki Maszyn Odlewniczych, dzięki czemu miała „bardzo industrialne klimaty za oknem". W takich to okolicznościach przyrody panowie napisali **pierwszą polską grę na PC, którą oficjalnie wyłożono na sklepowe półki w naszym kraju**(**) – platformówkę Electro Body. Praca nad nią zajęła dwójce autorów dziewięć miesięcy. Sami stworzyli kod, niemal całą grafikę, zaprojektowali wszystkie levele i zajęli się testami. Gra działała na wszystkich istniejących wówczas kartach graficznych, od CGA i monochromatycznego Herculesa począwszy, co miało spore znaczenie dla rodzimych graczy, których maszyny zwykle były niezbyt high-endowe. Dlaczego platformówka?

EBM

Electro Body Music – odmiana muzyki powstałej we wczesnych latach 80. XX wieku, łączącej elementy elektropunku i industrialu (awangardowej odmiany muzyki elektronicznej).

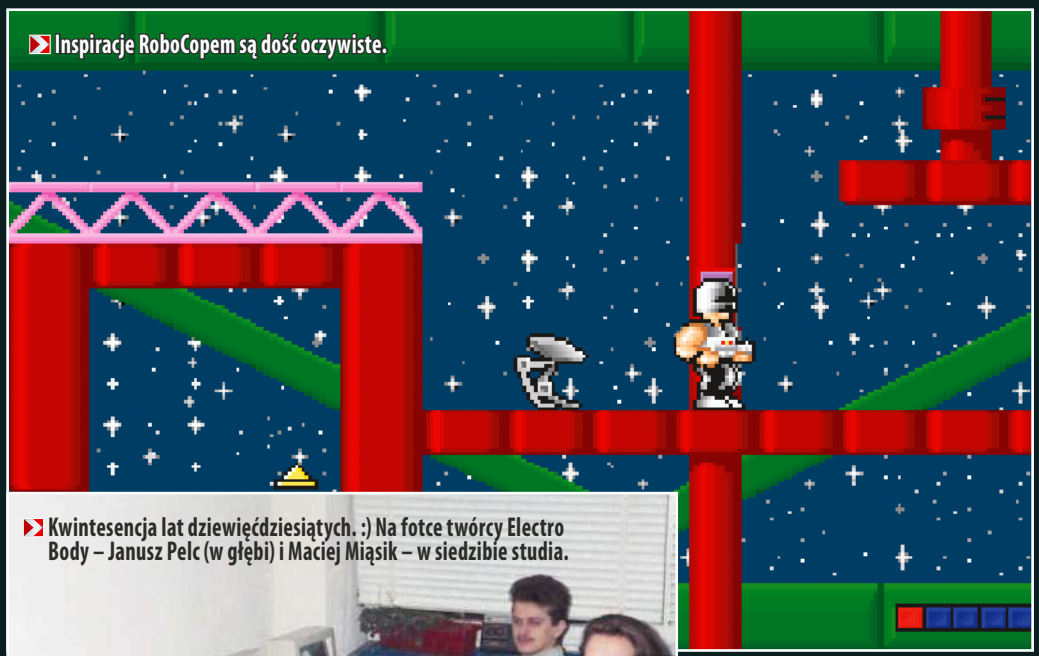
Twórcy wyszli z prostego założenia – trzeba robić to, co się umie. A Pelc, po stworzeniu Robbo oraz kultowej wśród polskich atarowców Misji, miał już doświadczenie w platformerach. Panowie początkowo nie mieli w ekipie nikogo, kto miałby talent do rysowania, przerosło ich nawet stworzenie ładnej twarzy głównego bohatera. Dlatego właśnie Jacek ma na głowie hełm kojarzący się z Robocopem. Nieźle natomiast odnajdywali się w marketingu – premierę (21 lutego 1992) wsparto reklamami w radiu, wyprodukowano też rozmaite gadżety reklamowe – np. plakaty i kalendarz.

RoboJacek

Ziemską kolonię na odległej planecie atakują kosmici. Z życiem uchodzi tylko dwóch ludzi. Uchodźca o swojskim imieniu Jacek (ten drugi to... Placek) po przejściu specjalnego treningu oraz scyborgizowaniu się powraca z energetycznym gunem w ręce, by porachować wszystkie macki agresorom. Przed mścicielem osiem obszernych poziomów pełnych wrogów, pułapek, przeszkód, teleportów... Na szczęście na każdym z etapów są punkty kontrolne oznaczone krzyżem. Gdy się takowego użyło, rozlegał się digitalizowany komunikat „Jesus is here!" (?!). Ale płaciło się za to utratą całej energii w broni cyborga. To bolało, bo gra i bez tego była trudna jak cholera. Wprawdzie Janusz Pelc w jednym z wywiadów deklarował: „chciałem, żeby była prosta (...). 80% zwykłych użytkowników powinno ją przejść", ale w praktyce problemy z nią miał nawet... jej współtwórca. – *Ledwo dawałem radę z trzema poziomami, które sam zaprojektowałem, a te Janusza zdecydowanie przekraczały moją cierpliwość* – śmieje się w rozmowie z CDA Maciej Miąsik. – *EB zaczęło zresztą moją tradycję, że nie gram w gry, które robię.*

Obaj projektanci uwielbiali EBM, czyli Electro Body Music (patrz: ramka) i właśnie tego gatunku użyli do ilustracji gry. Od niego też wziął

Gra w wersji na kartę VGA. Na górze edycja pierwotna, na dole w wersji „eksportowej", z poprawioną grafiką.



Inspiracje RoboCopem są dość oczywiste.

Kwintesencja lat dziewięćdziesiątych. :) Na fotce twórcy Electro Body – Janusz Pelc (w głębi) i Maciej Miąsik – w siedzibie studia.

się jej tytuł, choć teoretycznie nawiązywał do „cyborgizacji" głównego bohatera. (Soundtrack skomponował Daniel Kleczyński, muzyk m.in. takich formacji jak No Smoking, Trumpet & Drums czy Fading Colours. Wykorzystał w nim wiele sampli wyciągniętych z utworów grup Kraftwerk, Front 242, Fatal Morgana, Code i Yello). Miąsik po latach uważa, że takie bity w tle EB to nie był jednak najlepszy pomysł. Jak słusznie zauważa: – *Muzyka w grze nie powinna być odzwierciedleniem gustów twórców, ale spełniać odpowiednią funkcję ilustracyjną.*

CZY CYBORGI ŚNIĄ O ZEMŚCIE PRZY TANECZNEJ MUZYCE?

Być zawodowcem

„Żadnej amatorszczyzny!" – grzmiał w wywiadzie dla Bajtka w 1994 Miąsik. „Tworzenie dobrych gier wymaga sporych pieniędzy, dobrego sprzętu i paru ludzi ze sporym doświadczeniem. (...) Pisanie porządnych gier to nie zabawa dla nastolatków, to poważna sprawa". A nie było łatwo być zawodowcem w tamtych czasach. Internet był wtedy kosztowną ciekawostką dostępną nader nielicznym. Ludziom z xLandu łączność z e-światem zapewniał kumpel właściciela pracujący na Uniwersytecie Jagiellońskim (już wówczas usieciowionym). Tyle że bardzo niewielu ich kontrahentów miało wówczas swe konta i strony w internecie. Chcąc nie chcąc, większość spraw dogadywano przez telefon. **Rzeczy, które obecnie załatwia się niemal od ręki, im zajmowały dni, a nawet tygodnie** – jak choćby znalezienie studia nagraniowego czy wytwórcy kartonowych pudełek. Dziś wyszukiwarka natychmiast wypluwa dziesiątki namiarów. Wtedy pracowicie wertowano godzinami tomy „Panoramy firm" i książki telefoniczne z wszystkich województw.

Pomimo przeszkód twórcy stawali na głowie, by Electro Body było nie tylko jak najlepszą grą, ale też bardzo efektownie prezentowało się na półkach. Rozumieli już wtedy, że „gra to nie tylko kod na dyskietce. To całość: pudełko, podręczniki (...), jakieś gadżety. Chcieliśmy, aby gra oferowała nabywcom specjalne zalety, których nie miała wersja piracka". Dlatego zapakowali ją w efektowne czarne pudełko ze srebrnym nadrukiem, potocznie zwane potem „trumienką", poprzez skojarzenie dość wydłużonego kształtu i „pogrzebowego" zestawu kolorów. (Jego skan otwiera ten tekst). Ekipa nie tylko przez parę pracowitych dni samodzielnie wkładała do pudełek zawartość, ale i chałupniczo zgrzewała chroniącą opakowanie folię termokurczliwą. Robiono to m.in. za pomocą domowej zgrzewarki do folii spożywczej... i tostera.

Poza dwiema dyskietkami z grą, papierową instrukcją oraz kartą rejestracyjną gracze znajdowali w pudełku kasetę magnetofonową z muzyką nagraną na profesjonalnym sprzęcie. Dzięki temu posiadacze pecetów bez karty dźwiękowej (czyli większość potencjalnych odbiorców, bo Sound Blastery kosztowały wówczas majątek) mogli jej posłuchać w odpowiedniej jakości. Ba, istniała też wersja EB, w której poza kasetą znajdował się Covox, czyli prosty przetwornik audio, po podłączeniu znacznie wzbogacający dźwięk z peceta bez karty muzycznej. Taka wersja EB kosztowała ok. 230 000 zł (wersja standardowa ok. 150 000). Typowa pensja w owym czasie to jakieś 1,5-2 mln zł. Zestaw z kasetą i Covoksem dziś śmiało można by określić mianem „edycji kolekcjonerskiej". Tadam! Mamy zatem **pierwszą „kolekcjonerkę" w historii polskiej branży**! Nabyło ją kilkuset ludzi.

Elektryzująca?

W kraju gra zebrała dobre recenzje. Top Secret nazwał ją „najlepszą, jak dotąd, polską grą na peceta", choć inna sprawa, że to wtedy znaczyło mniej więcej tyle, co najlepszy surfer w Mongolii. („To nie była żadna perełka pod względem designu czy grafiki" – zgadza się Miąsik). Trafiła też na zagraniczne rynki. Zaczęło się od tego, że dyskietki z grą chłopaki wysła-

W miarę upływu lat kot Macieja Miąsika...

...staje się coraz młodszy. Może wykorzystał właśnie kolejne życie?

ły szefom Epic MegaGames. Mark Rein zaprosił ekipę na rozmowę, do której doszło w Rotterdamie, w mieszkaniu Arjana Brussee, twórcy Jazza Jackrabbita. Musiało się im dobrze gadać, bo **Epic podjął się dystrybucji gry na Zachodzie,** wszelako pod warunkiem wprowadzenia do niej kilku poprawek.

W eksportowej wersji usunięto zabezpieczenia antypirackie oraz obsługę wszystkich kart graficznych poza VGA. (Przy okazji twórcy podrasowali nieco grafikę). Nie spodobały się też Epicowi niektóre nagrania dźwiękowe, np. wspomniane „Jesus is here!". Problem rozwiązano polubownie – puszczając tę frazę od tyłu. A jako, że „body" Anglosasom kojarzyło się raczej ze zwłokami niż cyborgiem, Electro Body przechrzczono na Electro Mana. Wtedy to xLandowcy dali graczom **pierwszą polską grę w „edycji rozszerzonej"**, wypuszczając w 1993 na lokalny rynek reedycję EB w tej odświeżonej wersji, w większym i bardziej kolorowym pudełku, z kasetą ze zremiksowaną muzyką.

Ale cóż, dystans pomiędzy polską branżą i zachodnią był wtedy taki, jak obecnie pomiędzy Ekstraklasą i Ligą Mistrzów. Efekt? Magazyn PC Joker ocenił Electro Mana na zaledwie 28%, narzekając na wszystko poza muzyką. Nieco lepsze wrażenie odniósł dziennikarz z PC Playera (46%). A choć trafiały się i dużo przychylniejsze opinie – np. aż 88% w angielskim PC Formacie, a PC Games ogłosił, że „dzięki kolorowej grafice i doskonałej animacji jest atrakcyjna nie tylko dla fanów gatunku jump & run" – gra Zachodu nie podbiła. W sumie sprzedano na całym świecie kilkanaście tysięcy jej egzemplarzy, z czego ok. 8000 sztuk w Polsce. Ale gdy się wie, że **budżet tego projektu opiewał na zawrotną kwotę 9000 dolarów** – to nie błąd, dziewięć tysięcy! – ten wynik oznaczał spory komercyjny sukces.

Tempus fugit

xLand zakończył działalność w 1995 roku. (Jego losy postaram się opisać w jednym z kolejnych odcinków tego cyklu). Drogi obu twórców rozeszły się rok później. Janusz Pelc całkowicie zerwał z tworzeniem gier i od lat nie daje się nikomu namówić na wywiad. Za to Maciej Miąsik nadal jest aktywny jako developer. W jego portfolio odnotujmy m.in. takie tytuły jak Fire Fight (pierwsza polska gra dystrybuowana przez EA), Schizm czy dwa pierwsze Wiedźminy, które współtworzył i za którymi zresztą nie przepada. Potem współpracował z Techlandem, a obecnie jest jednym z właścicieli studia Pixel Crow. Z przekonań libertarianin. I do tego ma kota. A nie, przepraszam, trzy koty ma. Lubi grać w FPS-y, namiętnie czyta fantastykę naukową. Nadal gustuje w elektronicznych klimatach muzycznych.

A co z Electro Body? **Mimo sędziwego wieku dobrze się trzyma.** W 2014 roku IQ Publishing wydało limitowaną edycję kolekcjonerską, zawierającą zremasterowaną grę, soundtrack na CD i numerowany certyfikat. Możecie też, w pełni legalnie i za darmo, pobrać grę choćby stąd: bit.ly/2HdpRU8 (do jej uruchomienia potrzebny będzie DOSBox). Sami się przekonajcie, że ciągle bawi... i frustruje. |CDA|

„PISANIE GIER TO NIE ZABAWA DLA NASTOLATKÓW, TO POWAŻNA SPRAWA!"

[MACIEJ MIĄSIK, PROGRAMISTA]

Czy wiesz, że...

- Gra powstała na pirackim softcie.
- Kod i wszystkie dane gry (grafika, dźwięki i muzyka) po rozpakowaniu mieściły się w mniej więcej 512 kilobajtach pamięci.
- Framerate EB został zablokowany na 20 klatkach na sekundę.
- W trakcie prac nad grą pensja twórców wynosiła ok. 200 dolarów miesięcznie.
- Na screenach na odwrocie pierwotnego pudełka widać postać tytułowego cyborga... bez hełmu! Pochodzą bowiem z wczesnej wersji gry. Jacek troszkę przypominał Duke'a Nukema z czasów, gdy występował w platformówkach 2D.

Kalendarz – jeden z gadżetów promujących grę.

Pierwotna wersja gry na dyskietce 5,25" (była też wersja na 3,5").

(*) Jako że nazwa firmy zmieniała się wielokrotnie (xLand Games, xLand, X LanD Software Publishing, X LanD Computer Games itd.), dla uproszczenia będę w tekście używał jednej, najprostszej formy: xLand.

(**) Doprecyzujmy: Electro Body było pierwszą polską grą stworzoną od podstaw z myślą o PC (niebędącą portem ani remakiem), legalnie dostępną w polskich sklepach. Pomijam tu tytuły wydane przez Polaków z California Dreams, jak np. Blockout czy Street Rod z 1989 roku. Raz, że były tworzone na różne platformy poza PC. A dwa – nie były u nas oficjalnie dystrybuowane.

Proletariusze, łączcie się!

Nakłaniał do solidarności: **Papkin**

Bobby Kotick, prezes Activision Blizzard, chwali się inwestorom „rekordowymi zyskami" za miniony rok podatkowy. Ludzie biznesu spijają śmietankę, a szeregowi pracownicy – piją na smutno; 800 z nich właśnie otrzymało wypowiedzenia. Ucierpimy na tym wszyscy.

Rekordowe wpływy (7,5 mld dolarów, o 150 mln więcej, niż prognozowano!) nie uchroniły przed zwolnieniami ani wewnętrznych studiów Activision (High Moon, Vicarious Visions), ani Kinga (autorzy Candy Crush Sagi) i Blizzarda. **Cięcia dotknęły – co ważne – firmowych dołów. Góry wciąż stać na bonanzę**, np. na zatrudnienie w połowie stycznia Dennisa Durkina, nowego dyrektora finansowego, który zainkasował 15 milionów dolarów (w akcjach i twardej walucie) za samo podpisanie umowy o pracę. (Nawiasem mówiąc – organizacja non profit As You Sow umieściła Koticka i szefa EA, Andrew Wilsona, na niechlubnej liście „100 najbardziej przepłacanych szefów").

Solidarność...

Według źródeł Kotaku planowana restrukturyzacja była tajemnicą poliszynela. Jeden z rozmówców serwisu wyznał, że w dniu ogłoszenia wyników kwartalnych, już na parkingu, developerzy płakali i padali sobie w ramiona. Nikt jednak nie spodziewał się skali zwolnień. Activision Blizzard liczyło sobie 9,6 tys. ludzi, co oznacza, że z etatem pożegnało się 8% z nich. **„To była rzeź"** – obrazowo wyznał Jasonowi Schreierowi jeden z byłych pracowników. „Zapanowała wściekłość. Wściekłość na (...) sposób, w jaki kierownictwo postrzega swoich ludzi, traktowanych jak liczby w arkuszu kalkulacyjnym, i na nieczułość".

Dwa dni po exodusie oświadczenie wydała organizacja Game Workers Unite. Zacytujmy: „Jest coś obrzydliwego w słuchaniu, jak Kotick chwali się rekordowymi przychodami, a na kolejnym wdechu ogłasza redukcję zatrudnienia o 8%. Zwolnienia to kolejny cios dla naszej branży, która priorytetowo traktuje zyski akcjonariuszy, przedkładając je ponad życia pracowników i jakość produkowanych tytułów". Przedstawiciele inicjatywy próbowali przebić się do mediów z petycją o zwolnienie szefa Activision Blizzard. Ale zwykłych graczy niespecjalnie sprawa obeszła – udało się zgromadzić raptem siedem tysięcy podpisów.

...naszą...

Tymczasem powinna. Kotick tłumaczył się z decyzji „niezrealizowaniem pełnego potencjału" firmy i uspokoił, że najwięcej głów poleciało nie w tzw. developmencie, ale w działach IT, QA, PR-u, marketingu, esportu i kontaktów z klientem. Wydawca – zapewniał inwestorów prezes – zamierza produkować więcej gier, stawiać na płatną zawartość i flirtować z mobilkami. Innymi słowy: trudniej nam będzie porozumieć się z developerem, ten będzie wprowadzał łatki z mniejszą częstotliwością, a zamiast tego stawiał na tanie w produkcji gry na komórki oraz agresywną monetyzację.

Nie jest zresztą tajemnicą, że Activision Blizzard to związek toksyczny. Z jednej strony mamy firmę, która celuje w rokroczne wypuszczanie tasiemców pokroju Call of Duty i funkcjonujące latami gry-usługi (Destiny). Z drugiej – studio, które zasłynęło „wydawaniem gier, gdy są gotowe". Tarcia już widać. W połowie grudnia Blizzard przesunął część developerów rozwijających Heroes of the Storm do pracy nad innymi projektami i uśmiercił esportową ligę tytułu (odwołując Heroes Global Championship i Heroes of the Dorm). W przygotowaniu znajdują się Diablo: Immortal oraz (jeśli wierzyć plotkom) AR-owy projekt w uniwersum Warcrafta.

...bronią!

W sporze z wierchuszką developerzy są – de facto – bezbronni. Mimo że od miesięcy wiedzieli o planowanych zwolnieniach, nie mogli podjąć z górą dialogu. Co powinni w tej sytuacji zrobić? Związać się.

W kraju Solidarności nie muszę chyba tłumaczyć, jak wielką rolę mogą odgrywać związki zawodowe. To one przeciwdziałają zwolnieniom (lub – jeśli są konieczne – negocjują ich warunki), kontrolują przestrzeganie prawa pracy, negocjują lepsze płace i zasady zatrudniania, a ostatecznie – inicjują strajki. Developerzy się nie zrzeszają, ale pomału dociera do nich, że powinni. Organizatorzy GDC ogłosili w styczniu wyniki corocznego badania State of the Game Industry, w którym wzięły udział cztery tysiące przedstawicieli branży. Wnioski? Za potrzebą założenia związku opowiada się 47% z nich, kolejne 26% zaznaczyło odpowiedź „być może". Jedynie 16% devów jest otwarcie antyzwiązkowa.

Chwilę po ogłoszeniu zwolnień list otwarty do developerów wystosowała American Federation of Labor and Congress of Industrial Organizations, największa w Stanach centrala związkowa, zrzeszająca 54 związki zawodowe. „Przez mgłę nieprzespanych nocy, które przechodzą w poranki, znad stosów zgiętych puszek po Red Bullach i mimo nieustannego nacisku ze strony przełożonych dokonaliście rzeczy nie do pomyślenia. Stworzyliście nowe światy, zaprojektowaliście nowe wyzwania i zapoczątkowaliście nową erę rozrywki. Teraz nadszedł czas, by szefowie branży zaczęli traktować was z godnością i szacunkiem, na jaki zasługujecie" – piszą (ciut pretensjonalnie) jej przedstawiciele.

Do apelu AFL-CIO powinniśmy się dołączyć wszyscy. Nierówności dochodów, płace nieadekwatne do włożonego wysiłku, toksyczne środowisko pracy, stres, przymuszanie do crunchu – to problemy, z którymi developerzy zmagają się na co dzień. Jeżeli nie chcemy, by gry przygotowywali przepracowani wyrobnicy, przymuszani do trzaskania coraz mniejszych, bardziej pociętych tytułów, mobilnych spin-offów i loot boksów – nie możemy się godzić na status quo. |CDA|

Podczas konfliktu z wydawcą developerzy są bezbronni.

Munch, „Pracownicy Activision Blizzard wracają do domu".

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Nieśmiertelne postacie nie będą już umierać podczas entuzjastycznego uprawiania miłości.
- Ślepy kanclerz nie może już rzucać małżonce gracza niewłaściwych spojrzeń.
- Dzieci nie ulegają deformacjom w trakcie koncertów.
- Picie herbaty w domu tworzy nowe, smutne wspomnienie.
- Dodano babcię. Prawidłowe poprowadzenie konwersacji dostarcza więcej pieniędzy.
- Poprawiono bug, który przyklejał ręce do penisa, jeśli oddawanie moczu zostało przerwane przez inną czynność.
- Jedzenie kupy wywołuje teraz natychmiastową śmierć.
- Można teraz palić e-papierosa przez telefon.
- Ekran wyboru poziomu już cię nie wyśmiewa.

Historie wujka Papkina!

Powiadają, że podróże kształcą #12...

...i niech sobie gadają! Teraz nie żadne kształcenie mi w głowie, bo pojechałem na wywczas!

Wytrawni (i półsłodcy) czytelnicy tej rubryki dobrze wiedzą, że moje życie zawodowe to bajka! Zatrudniając się w dużej korporacji, poznałem zresztą całkiem sporo bajań, w tym klasyczne: „Ali-baba i praca od ósmej do szesnastej" oraz „Urlop na ziarnku grochu". Wizja wakacji wydawała mi się dotychczas równie prawdopodobna, jak fakt, że gdy będę schylał się w El Dorado po kwiat paproci, drogę zajedzie mi czarna wołga, którą Baba Jaga czmycha przed zawiadującym złotym pociągiem Panem Twardowskim. Z tym większym zdumieniem przyjąłem wiadomość, że mój wniosek urlopowy został rozpatrzony pozytywnie. Pod koniec stycznia miałem wyprawić się na czterodniową labę! I to na Sycylię! Punkt docelowy był co prawda nieco ryzykowny, bo po włosku umiem jedynie: „Przychodzisz do mnie w dniu wesela mojej córki, ale nie jesteś przyjacielem rodziny", acz i tak widoki wydawały się piękniejsze od Panoramy Racławickiej!

Katania poddała się Kartaginie już podczas pierwszej wojny punickiej. Od tego czasu Włosi udoskonalili jednak systemy obronne, stąd już mnie poddać się wcale nie chciała. Spodziewałem się, że ujrzę tam trochę eleganzy, a trochę extravaganzy, ale zaczęło się znacznie prozaiczniej – od emerganzy. Złośnica Etna postanowiła zatrząść regionem, co skutecznie wytrząsnęło mnie z pokładu samolotu, sprawiając, że pierwszy urlopowy dzień spędziłem nie na największej wyspie na Morzu Śródziemnym, lecz na wysepce zieleni koło lotniska w Pyrzowicach.

Lecę (bo chcę), lecę (bo życie jest złe). A jak już zlecę: melduję się pod zamienionym w muzeum zamkiem Castello Ursino! Tuż obok znajdują się pizzeria „La Dolce Vita", w której składniki są tak świeże, że gluten i E385 trzeba sobie dosypywać samemu; lodziarnia Gelateria Roxy Bar, w której zjesz lody w każdym smaku, pod warunkiem że będzie to pistacjowy, oraz Vanity Lounge Drink, podające najlepszą w Italii

DROGIE WRÓŻKI!

Wróżko, wróżko!
Spoglądnij w otchłań swej kryształowej kuli i ukaż nam, fanom, prawdę o wspaniałym, pięknym i grywalnym na miarę Wiedźmina 3 rimejku pierwszego Gothica. Jak długo jeszcze?

Pozdrawiam,
KK

KK, KK!

Nie miałabym nadziei. Cykl Gothic jest, jak antagonista jego pierwszej odsłony, Śniący. Restrukturyzacja Górniczej Doliny byłaby zaś dla Piranha Bytes kosztowna, bo aby wydobyć z klasyka grywalność, trzeba by legionu górników! Dodajmy, że studio wyraźnie stawia na zielone źródła energii, z których korzystają chociażby berserkerzy, jedna z frakcji Eleksa.

Do niezremasterowanej kolonii karnej, którą kiedyś zwiedzaliśmy z wypiekami na policzkach, nie warto dziś wracać ani na kolonie, ani na ferie, ani nawet na zieloną szkołę. Może zresztą wcale takich powrotów nie potrzebujemy? Rolą wróżki jest patrzeć w przyszłość, czego życzę i tobie.

Wróżka Treponema

UWAGA!
Przyjmujemy prośby o wróżby pod adresem **wrozby@cdaction.pl**. Muszą być przynajmniej luźno związane z grami, a temat maila musi brzmieć „Wróżba".

wódkę w szklance! Patronką Katanii, dowiaduję się podczas deseru, jest św. Agata, męczennica znana z tego, że podczas tortur zafundowanych jej przez cesarza Decjusza ucięto jej piersi. Sycylijscy cukiernicy czczą jej pamięć sprzedając na każdym rogu „pierś świętej Agaty". Inny słowy: przyozdobione kandyzowaną wiśnią ciasteczko na bazie serku ricotta, które swój kopulasty kształt utrzymuje dzięki takiej dawce lukru, którą ostatni raz widziałem w espekowej recenzji Super Mario Odyssey.

Posiliwszy się, zażywam kultury. W Katanii mieści się przecież Teatro Greco Romano, składający się z ruin Greco, fragmentów Romano oraz resztek Teatro. Jest słynny Piazza del Duomo, gdzie Katedra św. Agaty sąsiaduje z przepiękną „słoniową fontanną", pod którą grajkowie wygrywają na mandolach tradycyjną muzykę regionu (przez znawców z Zespołu Państwowych Szkół Muzycznych określaną mianem: „motywu przewodniego »Ojca chrzestnego«"). Jest targ rybny, na którym poczujecie się świetnie i który świetnie poczujecie nawet z daleka, jest gęsty od palm ogród botaniczny, jest monumentalny Kościół św. Mikołaja, jest... telefon?

Intensywne zwiedzanie przerywa namolna dryndranina. W słuchawce odzywa się PR-owiec Ubisoftu, uświadamiając mi, że ej, gdzie tam urlop, masz być w Paryżu i ogrywać The Division 2, a Włochy to ci z głowy powyrywam, jak nie będziesz o czasie! Zastosowanie szkoły retorycznej rodem z Guantanamo sprawia, że skracam labę o kolejny dzień i karnie melduję się w ojczyźnie bułki paryskiej. A następnie: mateczniku bułki wrocławskiej. W redakcji trwa deadline, najsmutniejszy obrządek wydawniczej liturgii. Muszę pracować za dwóch, a nie uskuteczniać strajk (nomen omen) włoski.

Morał jest gorzki. Wbrew popularnym przyśpiewkom o tym, że „Wakacje będą znów", które czasem słyszy się na prywatkach, w pewnym wieku zwyczajnie nie można sobie na nie pozwolić.

Z ŻYCIA REDAKCJI

Papkin rozmawia z Mimblą o złożeniu recenzji Kingdom Hearts III.

Papkin: Chciałbym, żeby w miarę możliwości pojawił się screen z każdego ze światów.
Mimbla: A ile ich jest?
CormaC: Osiemdziesiąt osiem. Na cześć Hitlera.

✦✦✦

Rozmowa w redakcji o przemocy domowej – i o sytuacji, w której to kobieta bije faceta.
Michał z DTP: Jakby mnie żona uderzyła, to bym się obudził... bo nie mam żony.

✦✦✦

Ninho przegląda bardzo stary numer CDA.
Ninho: O, jest recenzja Allora.
CormaC: I jaką Aleks dostał ocenę?
spikain: Przed patchami musiał być nie do zniesienia.

✦✦✦

Papkin: Boże, znowu walentynki, nie będzie można iść do kina, bo tłumy.
spikain: Pójdź do kina studyjnego.
Papkin: W sumie poszedłbym na jakąś szwedzką, trzyipółgodzinną produkcję.
<sprawdza stronę kina>
Papkin: Jest „Arktyka". To film z Madsem Mikkelsenem, który jest...
spikain: Duńczykiem. Nie Szwedem.
Papkin: Nieprawda!
<sprawdza Wikipedię>
Papkin: Rzeczywiście, Wikipedia podaje, że pochodzi z Kopenhagi. Zaraz ją wyedytuję.

✦✦✦

Rozmowa o tym, że Patryk Vega powinien zrobić film o kulisach pracy w redakcji.

CormaC: No i kogo grałby Oświeciński?
spikain: Który to Oświeciński?
CormaC: Ten, który zawsze gra dużych, silnych przygłupów.
spikain: A, to Aleksa.

Rozrywka na

iiyama

G-Master Black Hawk G2530HSU-B1
Monitor 24.5” LED Full HD

Bez względu na to, czy jesteś nowicjuszem, czy weteranem w świecie gier, 24.5-calowy Black Hawk G-MASTER G2530HSU to doskonały kompan w każdej rozgrywce. Wyświetlający obraz w rozdzielczości Full HD przy odświeżaniu 75 Hz, Black Hawk nigdy Cię nie zawiedzie. Uzbrojony w funkcję Black Tuner I technologię FreeSync oraz rewelacyjny 1 milisekundowy czas reakcji, G2530HSU gwarantuje, że dostrzeżesz każdy najdrobniejszy szczegół nawet w ciemnych obszarach obrazu i będziesz w stanie zareagować na zmieniającą się sytuację w ułamku sekundy.

599.-

- Jasność 250 cd/m2
- Kąty widzenia 170°/160°
- D-Sub, DisplayPort, HDMI, HUB USB 2.0 x2

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

pierwszym planie

iiyama

G-MASTER Black Hawk GE2288HS-B1
Monitor 21.5" FULL HD

22-calowy monitor Iiyama G-MASTER GE2288HS z klanu Black Hawk™ to wierny kompan w każdej grze. Godny zaufania i solidny, budzi respekt już samym swoim wyglądem. Uzbrojony w technologię FreeSync, z szybkością 1 milisekundy eliminuje przeszkody na Twojej drodze do zwycięstwa. Zaloguj się z nim do wirtualnej rzeczywistości. Załóż słuchawki i ciesz się grą!

489.-

- Jasność 250 cd/m2
- Kontrast 12 000 000:1
- Redukcja niebieskiego światła i redukcja migotania
- HDMI, DVI

Asortyment w podanych cenach dostępny od 12.03 do 11.04.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

MEGATEST

Akcesoria dla gracza

Przerzuca klawiatury i myszy: **Krigore**

Każdy, kto choć raz na pececie młócił demonie hordy w Doomie lub wyszedł na powierzchnię Moskwy z tamtejszego metra, wie, że bez klawiatury i myszki nie da się grać.

Jeśli spojrzy się na to, co dzieje się ostatnimi czasy na rynku akcesoriów, wyraźnie widać, że **pojawiła się technologiczna stagnacja. Topowi producenci dotarli do ściany** i trochę nie mają pomysłu, w którą stronę iść. Co ciekawe, dotyczy to zarówno myszek, jak i klawiatur. Paradoksalnie jednak – problemy producentów przekładają się na komfort użytkownika i duży wybór. W ofertach dobrych, a coraz tańszych sprzętów możemy bowiem wprost przebierać.

Sensor to podstawa

W tabeli na sąsiedniej stronie zgromadziliśmy najpopularniejsze sensory w myszkach dostępnych na rynku. Jak widać, najwięcej pozycji trafiło do pierwszej grupy, obejmującej urządzenia bardzo dobre. To nie przypadek. Po prostu **technologia produkcji sensorów staniała na tyle, że zrobienie dobrego nie kosztuje fortuny** i od jakiegoś czasu kolejne modele spełniają wszystkie warunki pozwalające zaliczyć je do konstrukcji topowych.

Kolejną kwestią jest waga. To istotny czynnik, który przekłada się na komfort użytkowania. Utarło się, że lekkie myszki najlepiej nadają się do strzelanek. Co ciekawe, odbywa się to nawet kosztem bardziej zaawansowanych funkcji. Gryzoń do FPS-ów ma nie rozpraszać, być ultradokładny i możliwie najbardziej „przezroczysty" dla gracza. Znamienne jest to, że nawet producenci gier wychodzą z podobnego założenia i przykładowo EA wyposażyło stanowiska dla dziennikarzy testujących Battlefield V nie w najbardziej wybajerzone modele gryzoni, lecz w prostego konstrukcyjnie, taniego, ale przy tym niesamowicie skutecznego Logitecha G102.

Bajerami powinni się jednak zainteresować ci, którzy grają nie w FPS-y, lecz np. w **MMO czy Moby. Zaprojektowane dla nich gryzonie mają więcej przycisków**, co pozwala obłożyć je większą liczbą umiejętności, czarów czy talentów. To przydatne – tym bardziej że w wielu przypadkach możemy dodatkowo tworzyć makra korzystające również z klawiszy klawiaturowych. Nie jest to zabawa dla wszystkich, ale odpowiednio skonfigurowana myszka potrafi zdziałać w MMO cuda.

Jeśli jednak ktoś nie chce tracić życia na zabawę softem, a równocześnie nie przekonują go rozwiązania minimalistyczne, powinien zainteresować się myszką uniwersalną: ani lekką, ani ciężką, z niewielką liczbą dodatkowych klawiszy, a często z regulacją wagi. To najczęściej spotykany sprzęt

klasy premium, głównie przez szeroki wachlarz zastosowań. Gryzoń tego typu sprawdzi się wszędzie, ale siłą rzeczy nie osiągnie szczytu na żadnym z pól. No, może poza bogactwem opcji związanych z oprogramowaniem, choć to akurat domena najdroższych modeli.

Kolorowe przełączniki

Tak jak sensor jest duszą myszy, tak **za charakter klawiatury odpowiada rodzaj użytych przełączników mechanicznych**, które mogą różnić się marką oraz charakterystyką pracy. Najbardziej renomowane są Cherry MX, ale po piętach depczą im chińskie odpowiedniki spod znaku Kailh, a także Outemu. Niby są tańsze i cieszą się gorszą renomą, ale... w perspektywie kilkuletniego cyklu życia produktu i tak nie ma to większego znaczenia. Z redakcyjnego doświadczenia wynika, że jeśli przełącznik w klawiaturze nie zepsuje się szybko, tj. w ciągu miesiąca, dwóch, to będzie działać bardzo długo. Cherry MX mają jednak przewagę nad Kailh w innym obszarze: te drugie nieco szybciej się wyrabiają i zaczynają trochę bardziej grzechotać przy wciskaniu. Ponownie – można to traktować jako twierdzenie anegdotyczne i oparte na użytkowaniu kilkunastu, kilkudziesięciu modeli, jakie mieliśmy okazję testować na przestrzeni ostatnich lat – tendencję jednak widać. Nie jest to jednak efekt, który znacząco obniża komfort użytkowania – i tak naszym zdaniem nawet taki kilkuletni „mechanik" radzi sobie podczas grania i pisania dużo lepiej od klawiatury membranowej.

Czy opłaca się kupować klawiatury membranowe? Jeśli ktoś nie dysponuje wysokim budżetem lub szuka cichych klawiszy – to tak. Mechaniczne klawiatury to wciąż urządzenia kosztujące powyżej 100 zł, a jeśli mówimy o przełącznikach mechanicznych typu silent – trzeba się przygotować na wydanie wyższej kwoty. Niestety, o ile klasyczne przełączniki mechaniczne określane kolorami brązowym, czerwonym i niebieskim staniały, o tyle choćby za przełączniki srebrne czy o obniżonym skoku klawiszy (klasyczny skok to 4 mm, a punkt aktywacji 2 mm, w modelach niższych to odpowiednio 3,8 i 1,6 mm) producenci wciąż liczą sobie nieco więcej.

Podsumowując: **tanią i pełną klawiaturę mechaniczną kupimy już za ok. 150 zł**, a zbudowana będzie najczęściej w oparciu o przełączniki Kailh. Cherry MX i autorskie rozwiązania renomowanych producentów będą droższe. Na koniec ciekawostka: warto zadbać, by nakładki (keycap) w klawiaturze, którą kupujemy, były na przełącznikach mocowane za pomocą obejmy w kształcie krzyża – jeśli jest inny, to i łatwiej o pęknięcie nakładki, i drożej wyjdzie wymiana samych nakładek.

Używane i starsze modele

Niezależnie od tego, czy mówimy o myszkach, czy o klawiaturach, warto pamiętać, że modele używane i nowe, ale pochodzące np. z zeszłorocznych serii możemy kupić znacznie taniej niż najnowsze. Dotyczy to szczególnie topowych marek i najdroższych producentów, choć i w przypadku drugiej ligi zasada ta się sprawdza. To ani żadna ujma na honorze, ani zakup pozbawiony sensu. W końcu dwa-trzy lata temu też były świetne klawiatury mechaniczne, a i myszki z tego okresu miały już sensory, których prędkość maksymalna przekraczała 3-4 m/s. Dość powiedzieć, że **wielu członków redakcji, w tym wyżej podpisany, gra na akcesoriach, które stoją na biurkach już od kilkudziesięciu miesięcy**. Mojego Ryosa nie oddałbym za żadne skarby, a przecież jeśli się rozejrzycie, to takiego samego dziś można kupić już za 150 zł.

Tak naprawdę jedynym obszarem, w jakim sprzęt z przecen lub drugiej ręki może odstawać, jest oprogramowanie. Tendencja jest taka, że producenci akcesoriów dążą do ujednolicania softu obsługującego gamingowe myszki i klawiatury, korzystając z efektu synergii. Często, mając mysz i klawiaturę tego samego producenta, można zmusić je do współpracy, np. synchronizując oświetlenie. To jednak jest domeną najnowszych linii sprzętu i ze starszymi na ogół takie sztuczki się nie udają – trzeba instalować niezależnie od siebie oprogramowanie dla każdego urządzenia z osobna. To jednak drobna bolączka i np. piszący te słowa nie uważa tego za wadę. Ot, druga ikonka przy systemowym zegarze. A jeśli pozwala to oszczędzić parę stówek – to tylko się cieszyć. Pamiętajcie jednak, że zakup sprzętu używanego wiąże się np. z ryzykiem „zacinających się" klawiszy, co może prowadzić do powtarzania wpisywanych znaków. Jeśli jednak jesteście pewni sprzedającego i jego intencji – powinno być dobrze, również dla waszego portfela.

A GDZIE PADY?

Nad tym, czy pisać o padach, dyskutowaliśmy długo i namiętnie. Ostatecznie doszliśmy do wniosku, że to nie ma sensu. Przede wszystkim – modele dołączane do konsol są najlepsze. By bardzo wygodnie pograć w dowolną grę na pececie, też możemy skorzystać ze standardowych kontrolerów konsolowych. Ten z Xboksa jest dla wielu wzorem wygody i bez problemu sparujemy go z pecetem. Koszt? Od ok. 150 zł. Z kolei standardowy kontroler PS4 świetnie działa ze Steamem – serwis ten wprowadził tak dobrą obsługę padów Sony, że pod niektórymi względami radzą sobie one lepiej niż z konsolą. Są nieco tańsze, bo kupimy je za 140-150 zł. W obydwu przypadkach będziemy jednak dodatkowo potrzebować kabla USB lub adaptera (dla pada do XBO) bądź wbudowanego lub przyłączanego za pomocą USB modułu Bluetooth (dla pada do PS4). Te ostatnie można kupić w cenie 30-60 zł.

Drugim powodem, dla którego tym razem nie piszemy o padach, jest fakt, że obecna generacja konsol powoli się kończy. Coraz mniej sensowne jest inwestowanie w najbardziej wyszukane pady firm trzecich, gdyż kosztują one częstokroć tyle co połowa podstawowej wersji konsoli, a – umówmy się – gdy nie jesteś esportowcem lub nie masz ściśle sprecyzowanych i wygórowanych potrzeb, to różnicy pomiędzy zwykłym modelem a padem premium po prostu nie poczujesz. W takim przypadku zakup wyżej wymienionych standardowych modeli będzie po prostu lepszym pomysłem.

SENSORY MYSZEK

O tym, czy dana myszka jest dobra, czy nie, decyduje przede wszystkim sensor. Patrząc, jaki zastosowano w danej konstrukcji, możemy z grubsza ocenić, czy mysz jest warta uwagi. To rzecz jasna pewne uproszczenie, liczy się bowiem nie tylko samo odczytywanie pozycji gryzonia, ale i sposób, w jaki zamontowano sensor, jak obsługuje go oprogramowanie, a także aspekty techniczne związane z obudową i przyciskami. Świadomość tego, jaki czujnik zastosowano, pozwala jednak od razu odsiać modele niewarte uwagi. W tym miejscu od razu warto zaznaczyć, że gryzonie, w przypadku których producenci nie chwalą się zastosowanym sensorem, należy zwyczajnie zignorować. Zazwyczaj są na tyle wolne i nieprecyzyjne, że do gry się po prostu nie nadają. Nie oddzielaliśmy optycznych od laserowych, gdyż te ostatnie są w sprzęcie do grania w odwrocie i nie ma to już zbytnio sensu. Cała klasyfikacja jest też arbitralna i stworzona w oparciu o własne doświadczenia, maksymalną prędkość sensorów i dokładność, jaką zapewniają określone typy.

Bardzo dobre sensory	PMW3330, PMW3360, PMW3361, PMW3366, PMW3389, Mercury, SteelSeries TrueMove, Roccat Owl-Eye, Razer 5G, Logitech Hero
Dobre sensory	PMW3310, PMW3320, PMW3325, S3988, A9500, A9800
Lepiej unikać	A2700, A3050, A3080, A3090, A5050... i wszystkie inne nieznane z nazwy, jeśli tylko ich producent nie cieszy się powszechnym uznaniem

MYSZKI TANIE A DOBRE

2. miejsce
SteelSeries Rival 110

Cena: 120 zł

Dostarczył: SteelSeries
www.steelseries.com

Podstawowy model SteelSeries ostatnimi czasy znacząco staniał, co sprawiło, że jego zakup stał się jeszcze atrakcyjniejszy. Myszka ma bardzo dobry sensor, świetny soft, a i wykończenie jest naszym zdaniem nieco lepsze niż w przypadku G102.

OCENA 9

3. miejsce
Modecom GMX4 Plus

Cena: 95 zł

Dostarczył: Modecom
www.modecom.com

Tak, wiemy, że na rynku jest już nowsza wersja – tyle że ta jest lepsza. Przede wszystkim kosztuje już poniżej 100 zł, co jest świetną ceną. Ponadto GMX 4 Plus leży w dłoni lepiej niż „piątka", a jakość wykonania jest wyższa niż w przypadku rywali z tej kategorii. Jest jednak „najwolniejsza" z opisanych – choć dalej bardzo przyzwoita.

OCENA 8+

1. miejsce
Logitech G102 Prodigy

Cena: 99 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.com

Jeden z najpopularniejszych modeli spośród tanich myszek ostatnimi czasy. I w ogóle się temu nie dziwimy, bo Prodigy jest po prostu świetna. Oczywiście jak przystało na sprzęt niskobudżetowy, ma swoje wady – choć w sumie bardziej na miejscu byłoby stwierdzenie „niezbyt wyszukane rozwiązania projektowe". Na pierwszy rzut oka nie prezentuje się jakoś spektakularnie. Obudowa to dość jednorodna bryła, do tego nie jest wielka, przypomina raczej typowego gryzonia do laptopów. Wrażenie to zresztą dopełnia niezbyt sztywny i cienki kabel bez oplotu. Dzięki niewielkim rozmiarom udało się za to zejść z wagi, przez co G102 jest wymarzoną myszką do FPS-ów. Gryzoń dobrze nadaje się do wszystkich rodzajów chwytów, choć faktem jest, że duża dłoń może go całkiem przykryć. Najważniejsze jest jednak to, co znajduje się w środku – a za przenoszenie ruchów odpowiada **świetny, bardzo precyzyjny sensor**, który nie odmawia współpracy przy prędkości 7,6 m/s. Pozytywnego obrazu całości dopełnia znakomite oprogramowanie.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Logitech G102 Prodigy	SteelSeries Rival 110	Modecom Volcano GMX 4 Plus
Sensor	optyczny, Logitech, do 8000 dpi, 7,6 m/s	optyczny, TrueMove1, do 7200 dpi, 6 m/s	optyczny, PMW3336, do 7200 dpi, 3,81 m/s
Przyciski	6 + rolka	6 + rolka	7 + rolka
Inne	przełączniki 10 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra	przełączniki 30 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra	przełączniki 20 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra
Wymiary i waga	117 x 62 x 38 mm, 85 g	120 x 68 x 38,1 mm, 87,5 g	126 x 74 x 42 mm, 106 g

MYSZKI DO FPS-ÓW

2. miejsce
Steelseries Rival 310

Cena: 223 zł

Dostarczył: SteelSeries
www.steelseries.com

Również SteelSeries stworzyło gryzonia do strzelania – i wypada go docenić, bo jest bardzo udany. Waga to niecałe 90 g. Do dokładności nie można mieć żadnych zastrzeżeń: TrueMove3 jest wyjątkowo dobrym sensorem. Producent zastosował też przełączniki Omron, które wytrzymują 50 mln kliknięć.

OCENA 8+

3. miejsce
Razer Deathadder Elite

Cena: 239 zł

Dostarczył: Razer
www.razer.com

Klasyka, której nie mogło zabraknąć. Deathadder Elite to myszka, która od dawna już trafia do zestawień najlepszych urządzeń do strzelania. Nie bez powodu, bo trudno się tu do czegokolwiek przyczepić. Dokładność, kształt, wyważenie, przyjemność kliku – wszystko jest tu bez zarzutu.

OCENA 8+

1. miejsce
Dream Machines DM1 FPS

Cena: 219 zł | Dostarczył: Dream Machines | www.dreammachines.io

Najciekawsza myszka stworzona z myślą o FPS-ach. Jest bardzo lekka (waży mniej od Logitecha G102 Prodigy), i to mimo dużych rozmiarów, które przekładają się na wygodę użytkowania, gdy obejmujemy gryzonia całą dłonią. Została wyposażona w świetny sensor optyczny PMW3389, do dokładności nie sposób się więc przyczepić. Jeśli niepokoi cię stosunkowo niski na tle rywali parametr prędkości maksymalnej, to nie ma powodów do zmartwień: 4-4,5 m/s to i tak maksimum, jakie jesteśmy w stanie osiągnąć, nawet grając w sposób bardzo gwałtowny. Ciekawym rozwiązaniem jest kabel sznurówkowy: opleciony, ale jednocześnie bardzo lekki i podatny na zmianę ułożenia. Nie zdarza się, by to, jak leży, w jakikolwiek sposób wpływało na pozycję myszki. Słowem: nie sprężynuje. Myszce towarzyszy funkcjonalne oprogramowanie. **Sprzęt na najwyższym poziomie!**

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Dream Machines DM1 FPS	SteelSeries Rival 310	Razer Deathadder Elite
Sensor	optyczny, PMW3389, do 12 000 dpi, 7 m/s	optyczny, TrueMove3, do 12 000 dpi, 8,89 m/s	optyczny, Razer 5G, do 16 000 dpi, 11,43 m/s
Przyciski	6 + rolka	6 + rolka	7 + rolka
Inne	przełączniki 20 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra	przełączniki 50 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra	przełączniki 50 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra
Wymiary i waga	126 x 68 x 39 mm, 83 g	127,6 x 70,1 x 42 mm, 88,3 g	127 x 70 x 44 mm, 105 g

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

MYSZKI UNIWERSALNE

1. miejsce

Logitech G502 Hero

Cena: 250 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.com

To prawdopodobnie najpopularniejsza myszka gamingowa świata. Tak deklaruje producent – a trudno nie uwierzyć, patrząc na to, jak ten gryzoń wygląda i jak się nim gra (albo pracuje). G502 **ma wszystko, czego można oczekiwać od uniwersalnej myszki klasy premium**. Sercem w jej najnowszej odsłonie jest wyjątkowo dokładny sensor Hero. Kształt został dopracowany na przestrzeni ostatnich lat i kolejnych edycji gryzonia – urządzenie leży w dłoni tak, że się go nie czuje. Nawet na ogół problematyczne przyciski pod kciukiem są rozłożone bez zarzutu. Mechaniczne przełączniki pod głównymi przyciskami wytrzymają 50 milionów kliknięć, sam klik zaś jest przyjemny i pewny. Zaletą jest również metalowa rolka z możliwością wyłączenia terkotania. Także podświetlenie Lightsync RGB, choć jednostrefowe, świetnie podkreśla nowoczesną linię urządzenia. Warto też zaznaczyć, że cena w stopce dotyczy najnowszej wersji gryzonia. Jeśli chcecie oszczędzić, równie dobrze można sięgnąć po wcześniejszy model Proteus Spectrum, który kosztuje ok. 50 zł mniej, a odstaje niewiele.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Logitech G502 Hero	Roccat Kone AIMO	SteelSeries Rival 600
Sensor	optyczny, Logitech Hero, do 16 000 dpi, 10,16 m/s	optyczny, Roccat Owl-Eye, do 12 000 dpi, 6,35 m/s	optyczny, SteelSeries TrueMove3+, do 12 000 dpi, 8,89 m/s
Przyciski	11, w tym wychylana rolka	10, w tym wychylana rolka	7 + rolka
Inne	przełączniki 50 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra, regulacja wagi	przełączniki 50 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra	przełączniki 60 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra, sensor odległości
Wymiary i waga	132 x 75 x 40 mm, 121-139 g	125 x 85 x 40 mm, 130 g	131 x 69 x 43 mm, 96 g

2. miejsce

Roccat Kone AIMO

Cena: 250 zł

Dostarczył: Roccat
pl.roccat.org

Dopracowana i dopakowany bajerami. Wyjątkowo dobrze zrobiono strefę kciuka, a przycisk u jej dołu dubluje obłożenie pozostałych przycisków. Wygląda świetnie m.in. dzięki wielostrefowemu podświetleniu. Sensor? Bez zarzutu, prędkość maksymalna zaś i tak przekracza możliwości graczy.

OCENA 8+

3. miejsce

SteelSeries Rival 600

Cena: 299 zł

Dostarczył: SteelSeries
www.steelseries.com

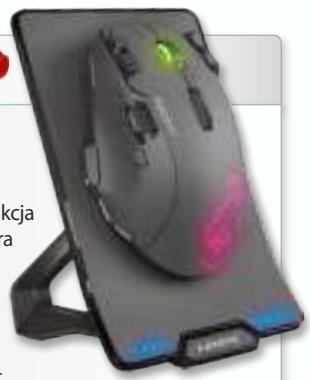
Model bardzo interesujący za sprawą użycia podwójnego sensora. Pierwszy odpowiada za pomiar ruchu urządzenia, drugi uzupełnia pracę pierwszego, mierząc odległość od podłoża. W praktyce konkurencja jest równie dobra, ale oprócz tej innowacji gryzoń jest po prostu świetnie wykonany.

OCENA 8+

MYSZKI BEZPRZEWODOWE

1. miejsce

Roccat Leadr



Cena: 519 zł | Dostarczył: Roccat | pl.roccat.org

Jeden z najbogatszych i najciekawszych modeli bezprzewodowych na rynku. **Prezentuje się niesamowicie efektownie**, bowiem wraz z myszką dostajemy stację dokującą, która wygląda jak pionowa, lekko pochylona podkładka z zaczepami, gdzie zawieszamy gryzonia, by ten się naładował. Stacja pełni też funkcję odbiornika, u dołu zaś widać wskaźnik naładowania myszy. Efekt bombowy, choć konieczność używania kompletu sprawia, że model ten raczej nie nadaje się do laptopów. Urządzenie jest świetnie wykończone, oferuje aż 14 przycisków (w tym wygodne przełączniki pod kciukiem), a także wychylaną rolkę. Obłożenie dodatkowo niemal dubluje funkcja Easy-Shift[+], która działa jak Shift na klawiaturze. Za obsługę odpowiada nowoczesne oprogramowanie, w którym można łatwo skonfigurować całość. Czas działania na baterii wynosi do 20 godzin, w praktyce można więc grać cały dzień, a wieczorem odwiesić myszkę, by nabrała sił na kolejną dobę. Cena jednak powala...

OCENA 8+

PORÓWNANIE

	Roccat Leadr	Corsair Dark Core RGB	Logitech G305
Sensor	optyczny, Roccat Owl-Eye, do 12 000 dpi, 6,35 m/s	optyczny, PMW3367, do 16 000 dpi, brak danych	optyczny, Logitech Hero, do 12 000 dpi, 10,16 m/s
Przyciski	14 + rolka	9 + rolka	6 + rolka
Inne	stacja dokująca, podświetlenie RGB, makra, wbudowana bateria (do 20 h)	przełączniki 50 mln kliknięć, podświetlenie RGB, makra, bateria niewymienna (do 24 h)	przełączniki do 10 mln kliknięć, makra, wymienna bateria AA (do 250 h)
Wymiary i waga	126 x 80 x 45 mm, 134 g	126,8 x 89,2 x 43,2 mm, 128 g	116,6 x 62,15 x 38,2 mm, 99 g

2. miejsce

Logitech G305

Cena: 190 zł

Dostarczył: Logitech
www.logitech.com

Najtańsza w naszym zestawieniu, ale niech was pozory nie mylą – wewnątrz ukryte zostały najlepsze sensor Logitecha i moduł radiowy, więc w gryzoniu można pokładać pełne zaufanie. Również w kwestii żywotności: na ogniwie AA pracuje do 250 godzin. Jak na gryzonia bez kabla jest lekka.

OCENA 8+

3. miejsce

Corsair Dark Core RGB SE

Cena: 349 zł

Dostarczył: Corsair
www.corsair.com

Nieco tańsza od Leadra, a przy tym również bardzo ciekawa. Tego gryzonia można dostać w dwóch wersjach. Ta z „SE" na końcu została wyposażona w możliwość ładowania bezprzewodowego przy zastosowaniu odpowiedniej podkładki ładującej (trzeba ją kupić osobno).

OCENA 8+

KLAWIATURY MEMBRANOWE

2. miejsce
SteelSeries Apex 100

Cena: 199 zł

Dostarczył: SteelSeries
www.steelseries.com

Minimalistyczna z wyglądu, ale bardzo ciekawa klawiatura membranowa, której dużą zaletą jest podwyższona wytrzymałość – trwałość klawiszy to 20 mln naciśnięć. Ponadto mamy membranę imitującą „mechanika" – aktywacja następuje w połowie skoku. Teoretycznie jest więc szybsza niż konkurencja.

OCENA 8

3. miejsce
Microsoft Wired Keyboard 600

Cena: 59 zł

Dostarczył: Microsoft
www.microsoft.com

Tania, zwykła klawiatura membranowa. Na tle konkurencji wybija się klasyczną budową i niezłą kulturą pracy – jest naprawdę cicha. Punktuje również odpornością na zalanie, co jest rzadko spotykaną cechą. Poza tym to po prostu dobrze zrobiona „membrana" z blokiem multimediów. Niezbyt nadaje się do grania w MMO i Moby za sprawą słabego KRO.

OCENA 8

1. miejsce
Roccat Horde AIMO

Cena: 299 zł | Dostarczył: Roccat | pl.roccat.org

Jedna z najciekawszych klawiatur membranowych na rynku, **naszpikowana bajerami**. Mamy tu zaawansowany anty-ghosting, który w strefie gamingowej obejmuje 36 klawiszy, a poza nią sześć. Ponadto podzielone na sześć stref klawisze podświetlane są w palecie RGB, kolory zaś możemy dobierać sami lub skorzystać z wybranego schematu. Bardzo fajną cechą jest pokrętło, którego działanie możemy sobie dostosować w bogatym oprogramowaniu Roccata – standardowo obsługuje poziom głośności, ale można mu przypisać inne funkcje. Klawiatura jest szybka: producent zapewnia, że dzięki konstrukcji membranowe przełączniki aktywują się niemal o połowę szybciej niż standardowa konkurencja. Jak na membranę przystało, Horde AIMO jest też cicha. Wszystko to wygląda świetnie – problemem jest jednak cena. Trzysta złotych to już kwota, za którą możemy mieć porządną klawiaturę mechaniczną – wszystko więc tak naprawdę sprowadza się do preferencji i świadomego zakupu.

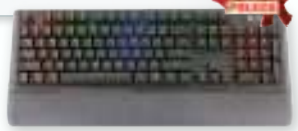
OCENA 8

PORÓWNANIE

	Roccat Horde AIMO	SteelSeries Apex 100	Microsoft Wired Keyboard 600
Technologia, trwałość	membranowa, brak danych dot. trwałości	membranowa, 20 mln kliknięć	membranowa, brak danych dot. trwałości
Liczba klawiszy	112	104	104
Inne	podświetlenie RGB, makra, pokrętło, 6KRO, 36KRO w strefie gamingowej	niebieskie podświetlenie, makra, 24KRO, odporność na zachlapanie	odporność na zalanie, 2KRO
Wymiary i waga	530 x 235 x 42 mm, 1,1 kg	463 x 156 x 40 mm, 1 kg	456 x 160 x 42, 0,6 kg

KLAWIATURY MECHANICZNE

2. miejsce
SPC Gear GK550 Omnis



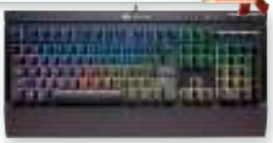
Cena: 280 zł

Dostarczył: SPC Gear
www.spcgear.com

Świetna klawiatura teoretycznie z tych tańszych, ale aspirująca, by powalczyć z najdroższymi. A ma czym: aluminiowy korpus, punktowe podświetlenie RGB i odpinana, magnetyczna podstawka pod nadgarstki to mocne strony sprzętu. Do tego są trzy wersje, zależnie od przełączników: czerwona, niebieska i brązowa.

OCENA 8+

3. miejsce
Corsair K68 RGB



Cena: 500 zł

Dostarczył: Corsair
www.corsair.com

Jedna z najciekawszych premier zeszłego roku. Bez wątpienia klawiatura premium, wyposażona w przełączniki Cherry MX Red. Poza świetnie wyglądającą obudową, wygodą i możliwościami punktuje rzadko spotykaną odpornością na zalanie. Jest droga, ale nie tak absurdalnie jak choćby K95.

OCENA 8+

1. miejsce
Modecom Volcano Hammer Brown

Cena: 140 zł | Dostarczył: Modecom | www.modecom.com

Ponownie trafia do naszego zestawienia, stosunek ceny do jakości w pełni jednak ten fakt uzasadnia. **Już poprzednio był to jeden z najtańszych „mechaników" na rynku, a teraz jego cena jeszcze spadła.** Stworzono go w oparciu o przełączniki Outemu – Brown, Red lub Blue, czyli różniące się charakterystyką pracy odpowiedniki Cherry MX. Mało tego, producent każdorazowo deklaruje taką samą trwałość wynoszącą 50 mln kliknięć. Rzecz jasna w testach jest to raczej niesprawdzalne, zakup więc jest kwestią zaufania i zrównoważenia ewentualnego braku tegoż ceną i dodatkowymi bajerami. Z tym pierwszym problemu nie ma, natomiast w kwestii dodatkowych rozwiązań... Cóż, mamy pełne NKRO i czerwone podświetlenie. Oprogramowania brak, a jak komuś zależy na podświetleniu kolorowym, może kupić tę klawiaturę w wersji RGB. Ta przyjemność kosztuje jednak dodatkowe 40 złotych.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Modecom Volcano Hammer Brown	SPC Gear GK550 Omnis	Corsair K68 RGB
Technologia, trwałość	przełączniki mechaniczne, 50 mln kliknięć	przełączniki mechaniczne, 50 mln kliknięć	przełączniki mechaniczne, 50 mln kliknięć
Liczba klawiszy	104	104	104
Inne	czerwone podświetlenie, NKRO	podświetlenie RGB, makra, NKRO, podstawka pod nadgarstki	podświetlenie RGB, makra, NKRO, odporność na zachlapanie, podstawka pod nadgarstki
Wymiary i waga	445 x 145 x 42 mm, 0,8 kg	465 x 194,8 x 21, 0,95 kg	455 x 170 x 39 mm, 1,41 kg

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

KLAWIATURY MECHANICZNE TURNIEJOWE

1. miejsce

SPC Gear GK530 Tournament Brown

Cena: 195 zł | Dostarczył: SPC Gear | www.spcgear.com

Niewielka, skromna w formie klawiatura turniejowa – młodsza siostra przedstawionej na stronie obok GK550. Obcięcie bloku numerycznego i zrezygnowanie z podstawki pod nadgarstki pozwoliło zejść z ceną poniżej 200 zł. Oszczędności jednak nie poszły dalej, gdyż i w tym przypadku front obudowy wykonany został z metalu, a nie z plastiku typowego dla tanich modeli. Przełączniki to Kailh – w sprzedaży są niebieskie, czerwone i brązowe, a nie różnią się ceną. Cieszy możliwość podświetlania klawiszy barwami z palety RGB – w oprogramowaniu możemy dobrać odpowiednie kolory, ale jest też sporo gotowych schematów, z których można skorzystać. Podczas gry klawiatura nie będzie robić problemów za sprawą pełnego NKRO. Jeśli chodzi o wygodę pisania, to do samych klawiszy nie można mieć zastrzeżeń – brakuje trochę wspomnianej podstawki, ale w przypadku modeli turniejowych, gdzie jednak liczą się rozmiary, jej brak nie jest aż tak oczywistą wadą. Słowem podsumowania – **niewielka, solidna klawiatura mechaniczna. Do tego tania.**

OCENA 9

PORÓWNANIE

	SPC Gear GK530 Tournament Brown	Modecom Volcano Lanparty RGB Brown	Razer BlackWidow TE Chroma v2
Technologia, trwałość	przełączniki mechaniczne, 50 mln kliknięć	przełączniki mechaniczne, 50 mln kliknięć	przełączniki mechaniczne, 80 mln kliknięć
Liczba klawiszy	87	87	87
Inne	podświetlenie RGB, makra, NKRO	podświetlenie RGB, makra, NKRO	podświetlenie RGB, makra, 10KRO, podstawka
Wymiary i waga	361,5 x 133,5 x 22,5 mm, 0,9 kg	358 x 138 x 38 mm, 0,7 kg	370 x 206 x 40 mm, 1,6 kg

2. miejsce

Modecom Volcano Lanparty RGB Brown

Cena: 219 zł

Dostarczył: Modecom
www.modecom.com

Krótsza wersja popularnego modelu Volcano z podświetleniem RGB. Podświetlana, oparta na przełącznikach Outemu. Jest nieco droższa od SPC, ale jeśli komuś zależy przede wszystkim na cenie, to może pomyśleć o zakupie Modecoma Volcano Lanparty bez RGB za ok. 150 zł.

OCENA 9

3. miejsce

Razer BlackWidow TE Chroma v2

Cena: 495 zł

Dostarczył: Razer
www.razer.com

Pod względem NKRO wypada gorzej od konkurencji, ale cała reszta prezentuje się świetnie. To markowy sprzęt najwyższej klasy, który został stworzony, by przewozić go w prosty sposób – stąd możliwość odłączania podstawki pod nadgarstki i kabla. Na tle konkurencji jest jednak bardzo drogi.

OCENA 7

KLAWIATURY BEZPRZEWODOWE

1. miejsce

Corsair K63 Wireless

Cena: 529 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

Pod wieloma względami najlepsza mechaniczna klawiatura bezprzewodowa. To wersja turniejowa – nie ma bloku numerycznego. Sprzęt rekompensuje to dużą wygodą użytkowania: na **czerwonych przełącznikach świetne się gra i bardzo dobrze pisze**. Jeśli tylko chcemy, możemy założyć odpinaną podpórkę pod nadgarstki, niezbyt poręczną, gdy często przenosimy sprzęt. Klawiatura jest podświetlana na niebiesko, co wpływa na żywotność akumulatora. Bez ładowania działa do 75 godzin w trybie oszczędnym, jednak przy pełnym podświetleniu wytrzyma tylko kilkanaście godzin. Możemy ją jednak w każdej chwili podpiąć kablem i w ten sposób używać lub doładować akumulator – to cecha stosunkowo rzadko spotykana w przypadku tego rodzaju sprzętu. K63 towarzyszy świetne oprogramowanie, które pozwala przeprowadzić gruntowną konfigurację i dostosować zużycie energii. Można też do niej dokupić lapboard.

OCENA 8

PORÓWNANIE

	Corsair K63 Wireless	Logitech G613	Logitech K350
Technologia, trwałość	przełączniki mechaniczne, 50 mln kliknięć	przełączniki mechaniczne, 70 mln kliknięć	przełączniki membranowe, brak danych dot. trwałości
Liczba klawiszy	87	110	100
Inne	podłączenie: kabel lub dongle USB, niebieskie podświetlenie, makra, bateria niewymienna do 75 h, NKRO, podstawka pod nadgarstki	połączenie: dongle USB, makra, bateria wymienna 2 x AA, do 18 miesięcy pracy, blok dodatkowych przycisków, NKRO, podstawka pod nadgarstki	podłączenie: dongle USB, bateria wymienna 2 x AA, do 18 miesięcy pracy, blok przycisków media/Windows, ergonomiczny kształt, 3KRO, podstawka pod nadgarstki
Wymiary i waga	366 x 173 x 41 mm, 1,09 kg	478 x 216 x 33 mm, 1,41 kg	508 x 240 x 45 mm, 0,85 kg

2. miejsce

Logitech G613

Cena: 459 zł

Dostarczył: Logitech
www.logitech.com

Bezprzewodowy „mechanik" dla ludzi, którzy szukają pełnej klawiatury i dodatkowych klawiszy. Zastosowano tu przełączniki o liniowym, obniżonym skoku. Punkt aktywacji to 1,5 mm, całość skoku zaś – 3,6 mm, przez co ma zapewniać krótszy czas reakcji. Nie ma tu podświetlenia, ale czas życia na wymiennych bateriach to nawet 18 miesięcy.

OCENA 8

3. miejsce

Logitech K350

Cena: 149 zł

Dostarczył: Logitech
www.logitech.com

Model membranowy, który jest na rynku od lat – ale to ewenement. Ma wygodny, pofalowany kształt, a ergonomię dodatkowo podnosi miękka podstawka pod nadgarstki. Do zalet zaliczyć trzeba też liczne przyciski multimedialne i cenę. Do minusów – niskie KRO, które sprawia, że do MMO lepiej poszukać czegoś innego.

OCENA 7+

Zotac GeForce GTX 1660 Ti

Cena: 1400 zł | Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1500 MHz (1770 MHz w trybie Boost) • **Pamięć:** 6 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 288 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 120 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 174 x 112 x 36 mm • **Waga**: 425 g

Istnienie tej karty długo podawano w wątpliwość. Nie tylko dlatego, że oznaczenie jakieś takie dziwne jest. Większym problemem był fakt, że nowy GTX pojawić się miał po paru miesiącach przekonywania o wyższości RTX-ów. Tyle tylko, że nie samym high-endem gracze żyją. A ceny najtańszych RTX-ów, modeli o oznaczeniu 2060, zaczynają się od około 1600 złotych. Odpuszczenie pozostałej części rynku, sumarycznie znacznie większej niż top, byłoby strzałem w stopę. I to nie tylko dla Nvidii – do czego prowadzi brak konkurencji, aż nadto dobrze widać w przypadku najdroższych kart graficznych. Oczywiście w sklepach są jeszcze GeForce'y GTX serii 1000. Produkcja tych GPU dobiegła już jednak końca, więc ich zniknięcie to już tylko kwestia czasu – i to bardziej tygodni niż miesięcy.

Seria GTX 1600 to na razie tylko jeden model, GTX 1660 Ti. Bazuje na architekturze Turing, tej samej, z której korzystają RTX-y. Dzięki temu czerpie pełnymi garściami z ulepszeń względem Pascali, wykorzystuje także szybkie pamięci GDDR6. Dlaczego zatem dostał oznaczenie GTX, a nie RTX? Cóż, powód jest prozaiczny: bo wycięto z niego wszystko, co kojarzy się z RTX-ami. Nie uświadczy się tu więc ani wsparcia dla ray tracingu – co przy niższej wydajności nie powinno zaskakiwać – ani dla DLSS. To drugie może dziwić, bo przecież technologia ta w idealnym świecie zwiększa liczbę fps-ów, a do tego poprawia wygląd. Działa to jednak tym lepiej, im wyższa rozdzielczość, choć tak w zasadzie to raczej w 4K, a na dokładkę z włączonym ray tracingiem. GeForce GTX 1660 Ti nie jest – przynajmniej teoretycznie – kartą do grania w 4K, nie ma też ray tracingu. A że dodatkowo pozbycie się tranzystorów przekłada się na niższe koszty – cóż, nie powinno dziwić, że mamy GTX-a zamiast RTX-a.

Model ten **pod względem specyfikacji plasuje się pomiędzy GTX-ami 1060 i 1070**. To jednak nie mówi jeszcze wszystkiego, bo trzeba wziąć pod uwagę zmiany w architekturze. To dzięki nim RTX 2060 pokonuje w grach GTX-a 1070 Ti, choć ma tyle samo jednostek cieniujących i podobne taktowanie, co GTX 1070. Jak widać po wynikach testów, podobnie jest w przypadku GTX-a 1660 Ti, który w grach nie tylko bez problemu zostawia w tyle GTX-a 1060, ale także walczy jak równy z równym z GTX-em 1070. Jakby tego było mało, karta **okazuje się w wielu grach wystarczająca do grania w 4K przy 30 fps-ach. Przy maksymalnym poziomie detali!** Można ją także dodatkowo potraktować automatycznym OC, czy to softem FireStorm od Zotaca, czy też uniwersalnym MSI Afterburner, co pozwala zyskać jakieś 5% fps-ów więcej. Jak na model bazowy, wyceniony na 1400 zł – super!

Zwłaszcza że w przypadku testowanego egzemplarza firmy Zotac mamy do czynienia z kartą nie tylko bardzo krótką (w rzeczywistości wygląda jeszcze bardziej uroczo niż na zdjęciach), lecz dzięki dwóm wentylatorom także cichą. To przy niezbyt dużym zapotrzebowaniu na energię nie powinno wprawdzie dziwić, ale i tak cieszy.

Jedyny problem to potencjalny podatek od nowości oraz obecne ceny RTX-ów 2060. Te ostatnie zaczynają się już od 1600 zł, a to poziom niektórych wersji GTX-a 1660 Ti. W takiej cenie nowy GTX to zbrodnia, ale **za 1400 zł to bardzo sensowna propozycja**, w dodatku ze świetnym stosunkiem wydajności do ceny. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

✚ **wydajność • cena • kultura pracy • wygląd**

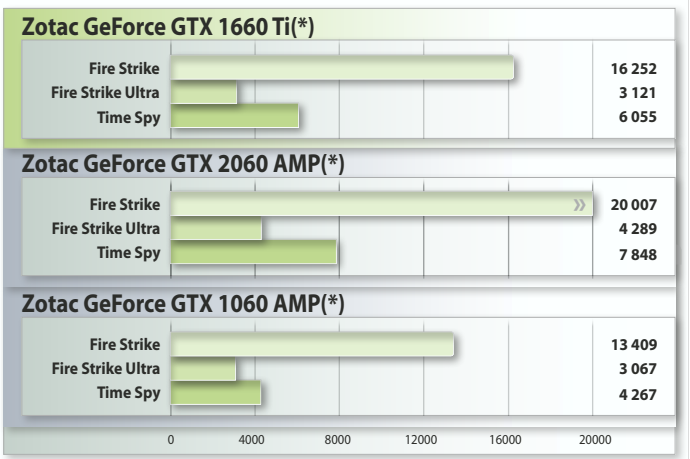
➖ **brak wsparcia dla DLSS i ray tracingu**

OCENA 9

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	GeForce GTX 1660 Ti(*)	GeForce RTX 2060(*)	GeForce GTX 1060 (*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	95	109	66
2560 x 1440	67	79	47
3840 x 2160	34	41	24
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	73	92	52
2560 x 1440	53	69	39
3840 x 2160	30	39	23
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	78	89	54
2560 x 1440	51	60	34
3840 x 2160	26	31	16
World of Tanks reCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	137	169	110
2560 x 1440	87	109	71
3840 x 2160	43	55	36
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	300	328	253
2560 x 1440	243	264	203
3840 x 2160	150	173	116
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	50	61	38
2560 x 1440	42	49	32
3840 x 2160	23	29	16

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce RTX 2080 AMP, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

LG MK400H-B

Cena: 429 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 24" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie WLED • **Odświeżanie:** 75 Hz • **Kontrast:** dynamiczny – brak danych, typowy 1000:1 • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** 1 x HDMI, 1 x D-Sub • **Zużycie energii (maks./min.):** 26/0,3 W • **Inne:** FreeSync (od 48 Hz), wyjście słuchawkowe, brak migotania, stabilizacja czerni, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, crosshair • **Wymiary:** 555 x 420 x 182 mm • **Waga:** 2,8 kg

Tani, ale i pograć można.

Najtańszy monitor, jaki kiedykolwiek mieliśmy w testach. I jest to widoczne w niektórych aspektach, np. ekran okalają bardzo grube ramki, co sprawia, że mamy wrażenie, jakbyśmy korzystali ze sprzętu sprzed dobrych kilku lat. Ponadto nie ma co liczyć na jakąkolwiek regulację położenia (poza pochyleniem), brakuje pivota. Tyle że ten nie przydałby się i tak, zważywszy na co najwyżej przeciętne kąty widzenia. Wszak matryca zastosowana w tym modelu to **TN ze wszystkimi jej minusami. Inna sprawa, że jak na zastosowaną technologię, nie jest wcale źle.** Odwzorowanie kolorów jest przyzwoite, przejścia gradientowe także, więc można swobodnie oglądać na tym ekranie filmy, byle nie w więcej niż dwie osoby (patrz: kąty widzenia).

LG ma w zwyczaju wszystkie swoje monitory wyposażać we FreeSync – tak jest i w tym przypadku. Zaczyna jednak działać dopiero od 48 Hz, czyli do cieszenia się jego dobrodziejstwami potrzeba przynajmniej 48 klatek na sekundę w grze. Jeśli już tę wartość osiągniemy, to FreeSync daje radę, także w połączeniu z GeForce'ami (o ile masz w komputerze model serii 1000 lub nowszy).

Monitora nie sposób oczywiście polecić zawodowcom, bo 75 Hz to dla nich zdecydowanie za mało, jednakże wszyscy, którzy chcą oszczędzić na ekranie, a jednocześnie nie mają zamiaru rezygnować z gamingowej otoczki, mogą na MK400H postawić. Bo poza nieco większą liczbą herców mamy też szereg ułatwień stricte gamingowych, jak na przykład stabilizację czerni (tj. rozjaśnianie ciemnych miejsc, co ma ułatwić eliminację wrogów czających się w mroku), funkcję crosshair (wyświetlanie celownika na ekranie nawet w momencie, gdy znika on w grze) oraz trybami obrazu do konkretnych tytułów.

Koniec końców MK400H **to propozycja dla niewymagających użytkowników**, którym potrzebny jest niedrogi sprzęt do grania. Trzeba się oczywiście liczyć z pewnymi ograniczeniami – monitor wygląda dość topornie, jest zbudowany z taniego plastiku, a wśród złączy ze świecą szukać DisplayPortu (jest jednak HDMI i D-Sub).

Cieszy natomiast czas reakcji na poziomie 1 ms (grey to grey), który do spółki z FreeSynkiem (od 48 klatek na sekundę) pozwala na przyjemną grę. ■ Ninho

PODSUMOWANIE

➕ **cena! • powyżej 60 Hz • opcje dla graczy • FreeSync...**

➖ **...ale tylko od 48 Hz • taka sobie matryca • brak możliwości regulacji położenia ekranu • wygląd**

OCENA 7

Gigabyte Z390 Gaming X

Cena: 589 zł | Dostarczył: Gigabyte | www.gigabyte.com

PARAMETRY • **Podstawka:** LGA 1151 • **Chipset:** Z390 • **Zgodność z procesorami:** Intel 8. i 9. generacji • **Pamięć:** 4 x DDR4, maksymalnie 128 GB, 4266 MHz (OC) • **Komunikacja:** 2 x PCIe 3.0 x16 (wsparcie dla SLI i CrossFireX), 1 x PCIe 3.0 x16 (w trybie do x4), 4 x PCIe 3.0 x1, 1 x M.2 (SATA, NVMe PCIe, do 22110), 1 x M.2 (NVMe PCIe x4, do 2280), 1 x GbE LAN, 1 x USB 3.1 gen 2, 5 x USB 3.1 gen 1, 2 x USB 2.0, HDMI, 6 x mini-jack, 1 x SPDIF • **Audio:** maksymalnie 7.1, kodek Realtek ALC892 • **Inne:** podświetlenie Ambient LED, zasilanie 10 faz dla CPU + 2 fazy dla GPU • **Wymiary:** 22,5 x 30,5 cm • **Waga:** 2 kg

Całkiem ładna, niedroga i z wydajnym zasilaniem.

Z390 w nazwie oznacza oczywiście socket LGA1151 oraz kompatybilność z procesorami Intela 8. i 9. generacji. Wyglądem Gaming X przypomina wersję SLI, jednak została przyjaźniej wyceniona. Stało się to m.in. za sprawą tańszego kodeka audio (Realteka ALC892 zamiast wersji ALC1220-VB). Nie ma jednak co na Gaming X narzekać, bo nie jest gorsza niż inne płyty w tym segmencie cenowym. Maksymalna pamięć RAM to 128 GB, podzielone na cztery sloty DDR4. Taktowanie po podkręceniu może osiągnąć nawet 4266 MHz. Oczywiście liczba złączy jest standardowa, wybija się natomiast sekcja zasilania (10 faz dla CPU + 2 fazy dla GPU), która sprawia, że jest to płyta z potencjałem do podkręcania CPU. Poradzić można sobie także z brakiem Wi-Fi oraz Bluetootha, które w tym budżecie są rzadkością. Cieszy natomiast podświetlenie Ambient LED, które oferuje pełne RGB oraz wsparcie dla osobnych pasków ledowych. **Za 600 złotych dostajemy więc model podstawowy, któremu jednak niczego nie brakuje.** To dobra propozycja, szczególnie jeśli lubimy samodzielnie modyfikować podświetlenie i wygląd płyty. ■ Ninho

PODSUMOWANIE

➕ **jakość wykonania • bogata lista złączy • niezła cena • bardzo dobra sekcja zasilania CPU**

➖ **brak Wi-Fi i Bluetootha • złączy mogłoby być więcej**

OCENA 8

Info

Premiera Radeona VII

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami miała miejsce 7 lutego i... szału nie ma. Karta miała pokazać, że AMD jest w stanie przygotować GPU o wydajności topowych GeForce'ów – i tak się faktycznie stało. Ale choć wydajność w grach faktycznie jest zbliżona do RTX-a 2080, to Radeonowi brak zarówno wparcia dla ray tracingu, jak i DLSS, a do tego wcale nie jest tańszy. Oficjalna cena jest taka sama, jak RTX-a, ale w sklepach bez problemu można już znaleźć tańsze modele oparte na GPU Nvidii, podczas gdy Radeon na razie dostępny jest wyłącznie w wersji referencyjnej.

Jedyna nowa funkcja Radeona VII to aż 16 GB bardzo szybkiej pamięci HBM2. Tyle że jeśli przekłada się ona na wzrost wydajności w grach, to jest on niewystarczający, by zagrozić pozycji Nvidii. Choć karta świetnie sprawdza się w niektórych zadaniach półprofesjonalnych, z punktu widzenia graczy konkurencji dla RTX-ów nadal brak.

www.amd.com

Navi po wakacjach...

...a w każdym razie nie wcześniej niż w październiku. To niestety spory problem, bo oznacza, że sensownej konkurencji dla nowych GeForce'ów nie będzie jeszcze przez wiele miesięcy. Jest jednak na co czekać, bo choć Navi miały być Radeonami ze średniej półki, topowy model będzie miał najpewniej wydajność odpowiadającą Radeonowi VII.

www.amd.com

Razer Raiju Mobile

Cena: 650 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Kompatybilność:** Android, PC • **Liczba przycisków:** 18 (w tym programowalnych: 6) • **Gałki analogowe:** 2 • **D-pad:** 1 • **Długość kabla:** 1,5 m lub 10 cm • **Sposób podłączenia:** Bluetooth, USB • **Wibracja:** tak • **Czas pracy na baterii:** 23 godziny • **Inne:** wbudowany stelaż dla smartfona, dedykowany soft do konfiguracji na Androida, możliwość programowej zmiany czułości analogów oraz sprzętowej ugięcia triggerów • **Wymiary:** 125 x 159 x 66 mm • **Waga:** 306 g

Świetne narzędzie do wymiatania na smartfonie nie tylko w Fortnite'a.

Jeśli ktoś potrzebuje dowodu, że gry mobilne to rakowata narośl na zdrowym ciele #PCMR/konsol (niepotrzebne skreślić), Razer służy pomocą. Serio! Najnowszy pad tej firmy, Raiju Mobile, bazuje bowiem na padzie Raiju Ultimate, przeznaczonym do PS4. Żeby nie było – to akurat zaleta, bo ma on układ analogów znany z XBO, wystarczyło więc tylko zmienić oznaczenia na przyciskach. Problem w tym, że w miejscu płaskiej płytki dotykowej zamontowany został stelaż do smartfona. I choć całość utrzymano w maksymalnie dyskretnej półmatowej czerni (czarne – choć błyszczące – jest nawet logo, kolor widać tylko na ABXY), wygląda to... no właśnie, wygląda to jak jakaś rakowata narośl.

Żeby nie było: narośl ta jest tak solidna, jak na to wygląda. Ma też rozsuwane ramiona, więc unieruchomi praktycznie każdego smartfona, większość nawet w etui. Można ją również pochylić maksymalnie o 60 stopni, zawias stawia zaś na tyle duży opór, że podczas grania telefon na pewno nie opadnie. Jeśli już, to prędzej całkiem wypadnie. Sprężyna i specjalnie wyprofilowane gumowe stopki (mają wycięcia na przyciski) są jednak na tyle solidne, że jeśli tylko nie zaczniesz rzucać sprzętem w przypływie radości z przegranej, nic złego się nie stanie.

Pad można połączyć ze smartfonem na dwa sposoby: albo przez Bluetooth, albo przez USB (wybiera się to przełącznikiem, w przypadku BT do wyboru są zresztą dwa profile). Co ważne, w zestawie dostajemy krótki kabelek USB-C (a także długi, zakończony dużą wtyczką USB-A) – świetna sprawa, jeśli zależy ci na jak najniższych opóźnieniach. Bluetooth ma bowiem to do siebie, że zazwyczaj jest zauważalnie wolniejszy. Niby w grach mobilnych to nie problem, te 20-40 ms to poziom opóźnienia dotyku, ale przecież na Androida są dostępne również emulatory starych konsol. A dawne hity lagów nie lubią! Zresztą o czym my tu mówimy – jeśli możesz zagrać w Fortnite'a na lepszych warunkach niż przeciwnicy, grzechem byłoby z tego nie skorzystać!

Co ważne, czułość analogów można dostosować do własnych preferencji w sofcie (co oczywiste, dostępnym tylko na Androida). Ba, do dyspozycji mamy także dwa duże przyciski w gripach, które po naciśnięciu zmniejszają czułość gałek. Świetna sprawa, bo da się to dowolnie zmienić, np. by lewy przycisk odpowiadał za zmianę czułości o 50% lewej gałki, a prawy – prawej, ale o 75%. Pod przyciski te (a także dwa na „ramionach" oraz Select i Start) da się przypisać także inne funkcje pada oraz zmianę głośności i standardowe przyciski Androida. Gotowe profile zapisywane są nie tylko w apce, ale także we wbudowanej pamięci. Brakuje jednak opcji, by symulować dotknięcie konkretnego obszaru na ekranie. **Pad ma więc sens tylko w połączeniu z grami, które wprost korzystają z androidowego wsparcia dla kontrolerów.** Logiczne, choć Razer na wszelki wypadek przygotował także listę kompatybilnych apek (bit.ly/2EizFHB).

Ale to jeszcze nie wszystko. **Raiju Mobile zadziała bowiem także z Windowsem, zachowując się jak pad od X360**. Znaczy – o ile doczytasz i ręcznie zainstalujesz dedykowany sterownik, bo model ten nie jest zgodny z Synapse, znanym z peryferiów dedykowanych pecetom. A bez softu zostanie wprawdzie wykryty, ale jako jakiś tani chińczyk, co to nawet triggerów analogowych nie ma. To dość dziwne, nie tak bardzo jednak, jak fakt, że choć urządzenie wygląda jak dedykowane do Xboksa One, zachowuje się jak sprzęt z poprzedniej generacji. Niby trudno to uznać za dużą wadę, w końcu zaprojektowany został do grania na smartfonach, ale jeśli już wydaje się fortunę na pada, to takie kompromisy nieco bolą. No właśnie, wspomniałem o fortunie... Rajiu Mobile wyceniony został na 150. Gdyby to były złotówki, a nie euro, byłoby okej. W podobnej cenie można bowiem kupić oryginalne pady do XBO czy PS4, a tutaj dostajemy jeszcze zintegrowany stelaż na smartfona. A choć do wyglądu tej narośli trzeba się przyzwyczaić, o funkcjonalności można się wypowiadać jedynie w superlatywach.

Trzeba być jednak ogromnym fanem gier mobilnych, by wydać na pada aż 650 złotych. Stąd też i ocena. Pod względem technologicznym to bardzo dobre urządzenie (dlatego przyznaję mu znaczek Power), ale jeśli choć przez chwilę będziesz się zastanawiał, czy taki zakup ma uzasadnienie ekonomiczne, to... niestety, cena naprawdę jest tak absurdalna, na jaką wygląda. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

+ wykonanie • uniwersalne mocowanie dla smartfonów • aplikacja do remapowania przycisków • możliwość zsynchronizowania z dwoma urządzeniami BT • dwa kable USB w zestawie • zgodność z PC...

– ...ale tylko w trybie X360 (i wymaga sterownika) • cena

OCENA **6**

Info

Kolejne GPU Nvidii

Wedle przecieków już 15 marca premierę będzie miał kolejny GeForce, oznaczony GTX 1660. A pod koniec marca (lub – wedle innych źródeł – kwietnia) do sprzedaży trafi jeszcze tańszy GTX 1650. Ceny tych kart to najpewniej odpowiednio 229 i 179 dolarów, czyli z podatkami 1079 i 829 zł. Co ciekawe, ta druga została już wypatrzona nie tylko na materiałach promocyjnych, ale także w laptopie. O wydajności na razie nic pewnego nie wiadomo, ale biorąc pod uwagę wyniki osiągane przez GTX 1660 Ti, można oczekiwać fps-ów przynajmniej na poziomie GTX-a 1060 i 1050 Ti.

www.geforce.com

Nowe GPU intela

Pod koniec marca, podczas GDC, Intel ma zaprezentować nowe zintegrowane GPU. Gen11 ma być około dwukrotnie szybsze od obecnego Gen9, czyli oferować wydajność na poziomie MX-ów 150 Nvidii lub Radeonów zintegrowanych w Ryzenach. Co oznacza, że w końcu nawet laptopy bez dedykowanych kart graficznych będą się nadawały do czegoś więcej niż Saper i FIFA. Dedykowane, wydajne GPU „niebieskich" jest rzecz jasna nadal w planach, ale wedle planów Intela zobaczymy je dopiero w 2020.

www.intel.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Armis AR7X TG RGB

Cena: 429 zł | Dostarczył: SilentiumPC | www.silentiumpc.com

PARAMETRY • **Rozmiar płyt głównych:** ATX, micro-ATX, mini-ITX • **Długość karty graficznej:** do 420 mm • **Wysokość chłodzenia CPU:** do 178 mm • **Miejsce na napędy:** 3 x 3,5"/2,5", 6 x 2,5" • **Złącza:** 8 x karty rozszerzeń, 2 x audio, 2 x USB 3.1 gen 1 • **Chłodzenie:** 4 x 120/140 mm z przodu, 1 x 120/140 mm z tyłu, 3 x 120/140 mm na górze (w zestawie 4 wentylatory Sigma HP Corona RGB 120) • **Zasilacz:** ATX (brak w zestawie) • **Inne:** boczny i przedni panel ze szkła hartowanego, kontroler obrotów i RGB, „piwnica" na zasilacz • **Wymiary:** 518 x 240 x 511 mm • **Waga:** 9,8 kg

CD-ACTION POWER!

Ładna, solidna i funkcjonalna.

Najnowsza, trzecia już wersja cieszącego się zasłużoną renomą topowego Armisa AR7. Przygotowano ją specjalnie dla fanów eksponowania wnętrza, wymieniając na hartowane szkło już nie tylko panel boczny (jak w AR7 RGB), ale także przedni. A wszystkie wentylatory – na takie z diodami. Kształt i wnętrze pozostały za to niemal niezmienione. I dobrze, bo dzięki wydzielonej „piwnicy" na zasilacz, dużej liczbie przepustów na przewody, a także sporej objętości wnętrza bardzo łatwo zapanować nad kablami i przewodami. W zestawie dostajemy także komplet czarnych wkrętów – miło, że nie trzeba sobie zawracać głowy szczegółami. Dodatkowo do dyspozycji mamy stelaż do pionowego montażu karty graficznej (trzeba tylko dokupić odpowiednią taśmę sygnałową), z przodu i na górze zaś miejsce na chłodnice zestawów AIO: pojedyncze (120 lub 140 mm), podwójne (240 lub 280 mm), jak i potrójne 360 mm – czyli praktycznie wszystkie, jakie są dostępne na rynku.

O chłodzenie podzespołów dba bateria wentylatorów: z przodu trzy 120 mm, z tyłu jeden 120 mm. To w sumie o jeden więcej niż w pozostałych wersjach wersjach AR7. Wszystkie one mają wbudowany pierścień RGB, a podświetleniem da się sterować zarówno przez wbudowany kontroler (zawiaduje także obrotami, choć ustawienia są tylko trzy), jak i podłączając czteropinowy kabel do płyty głównej. To drugie rozwiązanie pozwala na przykład na powiązanie kolorów z temperaturą procesora, a także synchronizację z RGB na płycie, karcie graficznej czy RAM-ie. Ograniczenie jest tylko takie, że wentylatory widoczne są jako monolity, nie da się więc uzyskać np. efektu turbiny. Za to można je odpiąć od kontrolera i obrotami sterować przez soft płyty głównej. Co ważne, nie tylko fajnie wyglądają, ale są też skuteczne: na średnich ustawieniach wbudowanego kontrolera utrzymywały temperatury naszego RTX-a 2080 poniżej 70 stopni, podobnie jak CPU – to bardzo sensowny wynik, zwłaszcza że szum powietrza po przełożeniu desktopa pod biurko był ledwie słyszalny.

W zasadzie jedyny minus tego modelu to brak zatoki na napędy optyczne. Mają ją dwie tańsze wersje, nie każdy potrzebuje jednak wewnętrznej nagrywarki DVD. Dlatego choć Armis AR7X TB RGB nie jest tani, na tle podobnie przeszklonej konkurencji jego cena to kolejna zaleta, równie ważna co bardzo duża funkcjonalność i solidne wykonanie. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

OCENA **9**

+ jakość wykonania • dwa panele ze szkła hartowanego • w zestawie 4 dobre wentylatory RGB... • ...a także kontroler obrotów i podświetlania • łatwość montażu komponentów • zasilacz schowany w „piwnicy" • pomieści bardzo długie karty graficzne... • ...i wysokie coolery na CPU • karta graficzna może być zamontowana w pionie • cena na tle konkurencji

− cena na tle obudów bez RGB (ale to już czepianie się, bo są tańsze wersje Armisa AR7)

Navis RGB 280

Cena: 290 zł | Dostarczył: SilentiumPC | www.silentiumpc.com

PARAMETRY • **Zgodność z platformami:** AM2, AM3, AM4, FM1, FM2, LGA 775, LGA 1150, LGA 1151, LGA 1155, LGA 1156, LGA 1366, LGA 2011, LGA 2011-3, LGA 2066 • **Liczba i średnica wentylatorów:** 2 x 140 mm • **Długość przewodów połączeniowych do chłodnicy:** 380 mm • **Podświetlenie:** RGB (wentylatory i blokopompa) • **Sposób podłączenia:** 1 x SATA (pompka), 2 x 4 pin (wentylatory – obroty), 3 x 4 pin (RGB) • **Wymiary:** 310 x 140 x 54 mm • **Waga:** 1 kg

Ciche i wydajne chłodzenie cieczą, z RGB w dobrej cenie.

Poprzednik, Navis 240, dzielnie chłodzi Core i7-8700K w naszej platformie testowej, a w chwili premiery był jednym z najtańszych sensownych zintegrowanych zestawów chłodzenia cieczą (AIO) z dwoma wentylatorami 120 mm. Następca, jak to widać po nazwie, to przede wszystkim dodane podświetlenie RGB, ale dla wielu osób nie mniej istotne będzie wprowadzenie wersji z dwoma wentylatorami 140 mm. Żeby było jasne: zarówno Navis RGB 240, jak i RGB 280 mają wedle specyfikacji taką samą zdolność odprowadzania ciepła (do 350 W), dopłaca się więc (około 50 zł) za większe wentylatory. Czyli w praktyce za niższy hałas, bo będą pracowały na niższych obrotach. O dwa stopnie niższe temperatury pod obciążeniem nie mają większego znaczenia, ważniejsze, że przy niewielkim obciążeniu Navis RGB 280 pozostawał w warunkach domowych niesłyszalny (komputer pod biurkiem). A nawet gdy „wentyle" już się w Anthemie rozkręciły, słychać było i tak tylko szum powietrza, nie zaś silniki. I to na podkręconym i7-8700K. Dlatego biorąc pod uwagę cenę, **Navis RGB 280 to bardzo sensowna propozycja**, do tego zgodna z trendami w technice oświetleniowej. Choć jeśli nie mieszkasz w głuszy, model RGB 240 jest równie skuteczny, chociaż nieco głośniejszy, zwłaszcza w przypadku procesorów po OC. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

OCENA **8+**

+ duża wydajność chłodzenia • niewielka głośność • podświetlenie RGB (sterowane dołączonym kontrolerem lub np. z płyty głównej) • wystarczająco długie, elastyczne przewody łączące blokopompę z chłodnicą...

− ...za to bez oplotu

info

Specyfikacja nowych Xboksów

Nazwy kodowe? Lockhart oraz Anaconda. Ten pierwszy to wersja podstawowa, pozbawiona napędu optycznego. Ta druga to model premium, z napędem oraz wydajniejszymi podzespołami. W obu znajdzie się ten sam ośmiordzeniowy, 16-wątkowy procesor (Zen 2) oraz dysk SSD 1 TB. Jeśli chodzi o GPU, Lockhart dostanie Radeona bazującego na architekturze Navi o teoretycznej mocy obliczeniowej 4 TFLOPS, a w Anakondzie znajdzie się wersja aż 12 TFLOPS. Dla porównania: PS4 ma GPU o mocy obliczeniowej 1,84 TFLOPS, PS4 Pro – 4,2 TFLOPS, a Xbox One X – 6 TFLOPS. Słabszy nowy Xbox dostanie 12 GB RAM-u (jak Xbox One X), natomiast mocniejszy – 16 GB. To teoretycznie wystarcza do 60 fps-ów w rozdzielczości odpowiednio Full HD oraz 4K, do przeszłości powinny też odejść długie czasy ładowania.

www.microsoft.com

Konsola Google'a w marcu

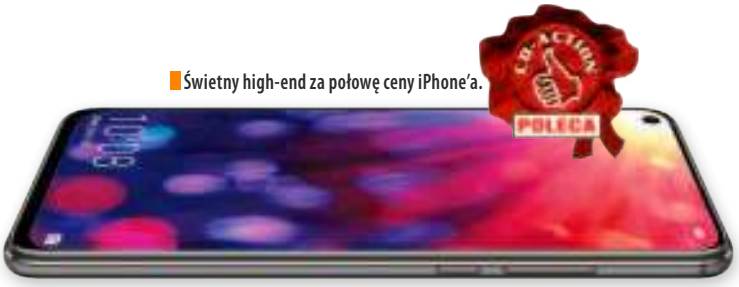
W czerwcu w internecie zrobiło się głośno o tym, że Google planuje wprowadzić na rynek swoją własną konsolę oraz powiązaną z nią usługę streamingową. Całe przedsięwzięcie nosi uroczą nazwę Project Yeti i ma rywalizować z PlayStation 5 i nowym Xboksem. Plany wydają się zresztą jeszcze ambitniejsze, bo w grę wchodzić ma również pozyskiwanie studiów developerskich. Informacje, choć nieoficjalne, częściowo pokrywały się z faktami – przez jakiś czas testowano przecież Project Stream, czyli strumieniowanie rozgrywki (konkretnie: Assassin's Creed Odyssey) z serwerów Google'a do Chrome'ów na komputerach użytkowników. Pół roku po plotkach o projekcie słyszymy znowu – Google rozesłało do twórców gier zaproszenia na Game Developers Conference, obiecując, że „wywrócą wszystko do góry nogami". Jak podają (oczywiście nieoficjalnie) źródła serwisu 9to5, 19 marca (czyli krótko po premierze tego numeru CD-Action) na GDC zaprezentowane zostaną zarówno dalsze plany dotyczące usługi, jak i sama konsola.

www.google.com

Honor View20

Cena: 2710 zł | Dostarczył: Honor | www.hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 9 + Magic UI 2.0.1 • **Procesor:** Kirin 980 • **Grafika:** Mali G76 MP10 • **Ekran:** IPS, 6,4", 2310 x 1080 • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB flash • **SIM:** 2 x nano • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5, NFC • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, orientacji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, czytnik linii papilarnych, rozpoznawanie twarzy, GPS, A-GPS, GLONASS • **Aparat:** tylny 48 Mpix + moduł ToF z lampą błyskową, przedni 25 Mpix • **Inne:** gniazdo słuchawkowe • **Wymiary:** 157 x 75 x 8,1 mm • **Waga:** 180 g



Świetny high-end za połowę ceny iPhone'a.

Smartfony Honor kojarzone są głównie jako sprzęt, który zapewnia świetny stosunek jakości do ceny – przede wszystkim w średniej półce. Tym razem jednak ta chińska marka, córka koncernu Huawei, zaatakowała sektor flagowców. I muszę przyznać, że szturm ten okazał się skuteczny. Mamy tu bowiem do czynienia z modelem, który **zapewnia topową wydajność i funkcjonalność**, a kosztuje przy tym ok. 2700 zł w najbogatszej wersji.

W oczy rzuca się ekran. Producent zrezygnował z notcha, zastępując go niewielkim wycięciem na aparat w lewym górnym rogu ekranu. Wygląda to... osobliwie. Rozwiązanie to przestało mi przeszkadzać po kilku godzinach – wcześniej jednak wydawało mi się, że wyświetlacz w tym miejscu jest czymś zabrudzony. To kwestia gustu – dziura 4,5 mm kryjąca kamerę w graniu na telefonie w ogóle nie przeszkadza i sprawia, że matryca IPS o przekątnej 6,4 cala w praktyce zajmuje niemal cały front. Zresztą rozrywka jest na Honorze View20 wyjątkowo przyjemna również ze względu na wydajność – nawet kapryśne Pokémon GO działa przyzwoicie, a Fortnite rozpędza się do 60 fps-ów. Nic dziwnego: Kirin 980 i Mali G76 MP10 długo jeszcze będą topowymi układami i jeśli wierzyć przeciekom, nie zagrozi im nawet premiera najnowszych układów Samsunga i Qualcomma.

Po raz pierwszy w historii w View20 zastosowano matrycę Sony o rozdzielczości 48 Mpix. Aparat jednak standardowo zapisuje fotki w rozdzielczości 12 Mpix, dzięki czemu są naprawdę ostre. Oczywiście można wybrać sobie i wyższą rozdzielczość, a także skorzystać z szeregu dodatkowych opcji. Cieszy **bardzo dobry tryb nocny, który pozwala robić fotki dobrej jakości z ręki**. Głównemu obiektywowi towarzyszy moduł ToF, który służy do pomiaru głębi 3D, tworzenia efektu bokeh i obsługi rozszerzonej rzeczywistości. Przedni aparat to z kolei 25 Mpix i podobnie jak tylnemu, asystuje mu moduł AI. Również tu możemy skorzystać z efektów, a także emoji 3D.

Do plusów należy zaliczyć **wydajną baterię i świetne zarządzanie zużyciem energii**. Dzięki temu nawet intensywnie używany telefon wytrzyma co najmniej jeden dzień, a na ogół dłużej. Wady? Z całą pewnością brak ładowania bezprzewodowego, a także obiektywu tele lub szerokokątnego. Można na to jednak przymknąć oko – w końcu na czymś oszczędzić trzeba było. À propos ceny: testowana tu wersja została wyposażona w większą ilość pamięci – 8 GB RAM-u i aż 256 GB wyjątkowo szybkiego flasha (ponad 800 MB/s odczytu wg Androbench!). Jeśli jednak ktoś chciałby oszczędzić, to za ok. 2360 zł może kupić View20 z 6 GB RAM-u i 128 GB pamięci flash na pokładzie. ■ **Krigore**

TESTY

Czas pracy na baterii

Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	3067/3652(*)
Geekbench 4 (single/multi)	3290/9686(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ świetny stosunek ceny do możliwości • topowa wydajność • ciekawy, oryginalny wygląd • długi czas pracy na baterii • bardzo dobry zestaw aparatów • sprawnie działające rozpoznawanie twarzy i czytnik linii papilarnych • gniazdo mini-jack

– brak ładowania bezprzewodowego • brak optycznej stabilizacji i obiektywu tele/szerokokątnego • otwór w ekranie mimo wszystko jest kontrowersyjny • na upartego: brak miejsca na kartę pamięci

OCENA 8+

Xiaomi Mi Mix 3

Cena: 2089 zł | Dostarczył: Xiaomi | www.mi.com

PARAMETRY • **System:** Android 9 • **Procesor:** Snapdragon 845, 4 x 2,8 GHz, 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 630 • **Ekran:** Super AMOLED, 6,39", 2340 x 1080 • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash • **SIM:** 2 x nano, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5, NFC • **Bateria:** 3200 mAh, niewymienna • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, orientacji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, czytnik linii papilarnych, GPS, AGPS, GLONASS, Beidou, rozpoznawanie rysów twarzy • **Aparat:** 12 + 12 Mpix, lampa błyskowa, zoom optyczny, OIS, przedni aparat 24 + 2 Mpix • **Inne:** rozsuwana obudowa, dołączona podstawka ładująca Qi (10 W), etui, przejściówki USB-C i mini-jack w zestawie • **Wymiary:** 157,9 x 74,7 x 8,5 mm • **Waga:** 218 g

Pomysłowo zaprojektowany smartfon z rozsuwaną obudową. Wystarczy ruch palców i u góry urządzenia pojawia się listwa z głośnikiem słuchawki telefonu, podwójnym obiektywem i diodą doświetlającą. Takie rozkładanie telefonu jest bardzo przyjemne, choć czuć niewielkie luzy. Ma to też swoją funkcję: w powiązaniu z rozpoznawaniem twarzy odblokowuje smartfona, a gdy ten jest już aktywny – wywołuje aparat selfie lub przybornik.

Telefon prezentuje się świetnie: obudowa – choć wygląda na kruchą – jest elegancka. Wrażenia tego dopełnia **ekran Super AMOLED**. Wydajnościowo jest dobrze, cieszy również świetna jakość fot. Niestety, ceną za niecodzienną budowę jest przeciętna wydajność baterii 3200 mAh. Tak czy inaczej jednak to sprzęt wyjątkowy i wart polecenia. ■ **Krigore**

Zjawiskowy wygląd oraz duże możliwości.

PODSUMOWANIE

+ świetny wygląd • wysoka wydajność • ładowanie bezprzewodowe • bardzo dobry ekran • adekwatnie wyceniony • świetny aparat

– przeciętna bateria • niewielkie luzy obudowy • brak mini-jacka i microSD

OCENA 8+

Info

Elastyczne smartfony

Podczas barcelońskich targów MWC smartfony z elastycznymi ekranami pokazało dwóch największych producentów urządzeń mobilnych. I nie, nie było wśród nich Apple'a – chodzi o Samsunga oraz Huawei. Model tego pierwszego nazywa się Fold i ma dwa ekrany: zwykły o przekątnej 4,6 cala (Super AMOLED o proporcjach 21:9 i rozdzielczości HD+) oraz schowany wewnątrz, zginający się, o przekątnej 7,3 cala i rozdzielczości QHD+. Pracuje rzecz jasna pod kontrolą Androida i korzysta z najnowszego procesora Samsunga uzupełnionego 12 GB pamięci RAM. Ma także 512 GB flasha, a także aż sześć kamer: trzy z tyłu (16, 12 i 12 MPix), jedną z przodu do selfie (10 Mpix) oraz dwie powyżej większego z ekranów (10 i 8 Mpix). Premiera w Europie już 3 maja, ale cena ma się zaczynać od 2000 euro, czyli w przeliczeniu prawie 9000 złotych.

Dużo? Przedstawiony przez Huaweia model Mate X będzie jeszcze droższy, bo wyceniono go na 2300 euro, czyli niemal 10 000 zł! Nie zdradzono przy tym daty premiery, choć prezentowano normalne, działające prototypy z Kirinem 980 i 512 GB flasha na pokładzie. W przeciwieństwie do Koreańczyków Chińczycy wykorzystują tylko jeden ekran, który po rozłożeniu ma przekątną aż 8 cali, a po złożeniu 6,6 i 6,38 cala. To wygląda lepiej niż w modelu Samsunga, zwłaszcza że Fold nie składa się na płasko, a Mate X – tak. Tyle że nieosłonięta niczym, miękka matryca (ani w jednym, ani w drugim smartfonie giętki ekran nie jest pokryty szkłem) będzie bardzo podatna na uszkodzenie. W Samsungu – po złożeniu – ukryta jest ona jednak wewnątrz obudowy, a nie wystawiona na pastwę kluczy i monet, jak w Huaweiu... To jednak problemy najbogatszych – grunt, że w końcu coś się w smartfonach zaczyna dziać!

www.samsung.com | www.huawei.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wystania magazynu do druku.

QCY T1C

Cena: 90 zł | Dostarczył: Allor | www.qcy.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne • **Długość kabla:** 10 cm (micro-USB do ładowania) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.0 (zasięg 10 m) • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** kodeki SBC i AAC, akumulator na 4 godziny słuchania muzyki + 5 ładowań z etui, odporne na pot (IPX4), przycisk odbierania rozmów i sterowania odtwarzaniem, w zestawie wymienne tipsy (3 komplety) • **Waga:** 2 x 4 g (słuchawki) + 28 g (etui)

Bardzo dobre bezprzewodowe pchełki w absurdalnie dobrej cenie.

Całkowicie bezprzewodowe pchełki praktycznie nieznanej u nas chińskiej firmy QCY. Jako jedne z niewielu korzystają z Bluetootha w wersji 5.0, co teoretycznie powinno przełożyć się na lepszą jakość dźwięku, pewniejsze połączenie, a na dokładkę długi czas działania lub niższą wagę. W modelu T1C postawiono na to ostatnie, więc pojedyncza pchełka praktycznie nie wystaje poza małżowinę, ważąc przy tym zaledwie cztery gramy. Skoro zaś już przy budowie jesteśmy, warto podkreślić **świetną izolację od otoczenia** (działa pasywnie, ale efekt jest porównywalny do tego, co oferują modele z aktywną redukcją szumów!) i to, że świetne trzymają się w uchu. T1C bez problemu nadają się choćby do biegania, w czym zresztą pomaga odporność na pot (IPX4).

Parowanie tego modelu z telefonem (Galaxy S8+) nie nastręcza żadnych problemów. Wystarczy wyciągnąć słuchawki z etui, wybrać w telefonie z listy – i gotowe. Jeśli smartfon jest zgodny z BT 5.0, QCY T1C będą z tego standardu korzystały (działają również ze smartfonami ze starszą wersją Bluetootha, choć z notebookiem z BT 4.2 połączyć się nie chciały). To o tyle ważne, że „piątka" zapewnia wystarczająco dużą przepustowość, by takie całkowicie bezprzewodowe słuchawki mogły dobrze grać bez stosowania windujących cenę sztuczek. I to faktycznie działa, bo QCY T1C grają po prostu dobrze, nie trzeba dodawać „jak na model całkiem bezprzewodowy". Mają także przycisk (po jednym na pchełkę, ale działają identycznie) do wyciszenia czy odbierania rozmów. Szkoda tylko, że wśród obsługiwanych kodeków brak AptX, choć w sprzęcie za mniej niż 100 złotych trudno na to narzekać.

Mimo rozmiarów i wagi QCY T1C bez problemu **osiągają deklarowane przez producenta cztery godziny grania** – w każdym razie na normalnym poziomie głośności. To standard w tego typu konstrukcjach, nawet wielokrotnie droższych. Dołączone etui kryje rzecz jasna dodatkowy akumulator, który pozwala na pięciokrotne naładowanie pchełek. Sam wyposażony jest w gniazdo micro-USB (szkoda, że nie USB-C) i mocne magnesy trzymające słuchawki (wieczka brak). T1C mają oczywiście wbudowane mikrofony, które zapewniają w warunkach biurowo-domowych bardzo dobrą jakość rozmów, choć trzeba się liczyć z koniecznością dość głośnego mówienia – bo mikrofony są przecież fizycznie w uszach.

Jeśli to wszystko brzmi jak sprzęt za 300 zł, to jeszcze kilka miesięcy temu tyle właśnie trzeba było na porównywalne słuchawki bezprzewodowe wydać. QCY 1TC **kosztują jednak – już z przesyłką! – niecałe 100 zł**. Jeśli tylko chcesz się całkiem pozbyć kabli, a masz smartfona z BT 5.0, nie ma się nad czym zastanawiać! ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

➕ **dobra jakość dźwięku • AAC • cena • odporność na pot • długi sumaryczny czas grania • Bluetooth 5.0**

➖ **mini-jack do ładowania (a nie USB-C) • dość długie ładowanie • brak AptX**

OCENA 9

Xiaomi Mi Sports

Cena: 120 zł | Dostarczył: Ninho | www.mi.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne • **Długość kabla:** 10 cm (micro-USB do ładowania) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 4.1 (zasięg 10 m) • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** kodeki SBC i AptX, akumulator na 7 godzin słuchania muzyki, ładowanie w 1,5 godziny, przyciski regulacji głośności i odbierania rozmów, odporne na pot i zachlapanie, redukcja szumów w mikrofonie, w zestawie wymienne tipsy (5 kompletów) • **Waga:** 18 g

Wygodne, dobrze grają i sprawdzają się podczas aktywności fizycznej.

Grają bardzo dobrze, cechują się niezłym basem, a zarzucić można im jedynie niewielkie problemy z wysokimi dźwiękami przy maksymalnej głośności. AptX sprawi, że **jak na zestaw bezprzewodowy, radzą sobie z muzyką aż miło**. W dodatku siedem godzin pracy na akumulatorze pozwala na korzystanie z Mi Sports podczas treningów. Model ten jest również odporny na pot i zachlapanie (IPX5).

Co ucieszy aktywnych, Mi Sports bardzo dobrze trzymają się ucha – by wypadły, musiałem zacząć trenować ze skakanką. Nieco gorzej wygląda jednak kwestia trwałości, bo po kilku miesiącach użytkowania wyrobiło się gumowe łączenie przy jednej ze słuchawek. Na plus zaliczam zaś mikrofon z redukcją szumów pozwalający na swobodne rozmowy, a i rozmieszczenie przycisków zostało bardzo dobrze pomyślane – na kablu mamy tylko guzik odbioru połączenia, głośność zmieniamy natomiast na jednej ze słuchawek. Ostatecznie Xiaomi Mi Sports **można polecić każdemu, kto prowadzi aktywny tryb życia**. Byleby tylko nie rzucał nimi jak popadnie i nie wpychał byle jak do torby po treningu jak niżej podpisany. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

➕ **dobra jakość dźwięku • AptX • cena • odporność na pot i zachlapanie • czas grania i ładowania • wymienne tipsy w zestawie • niezły mikrofon**

➖ **delikatne łączenie kabla ze słuchawkami**

OCENA 8

Nowe na rynku

AverMedia Live Streamer MIC133

Kompaktowy wielokierunkowy mikrofon pojemnościowy dla youtuberów. Waży 80 g, jest sprzedawany w zestawie z osłoną chroniącą przed szumem powietrza. Korzysta ze standardowego mini-jacka, a w zestawie jest także przejściówka z gniazda czterostykowego na trzystykowe.

Cena: 340 zł
www.avermedia.com/pl

Cooler Master MM830

Najnowsza mysz Cooler Mastera ma nie tylko dowolnie konfigurowany panel OLED i podświetlenie RGB, ale także sensor optyczny Pixart 3360 o nominalnej czułości 12 000 dpi, którą można zwiększyć aż do 24 000 dpi. Dodatkowo producent zastosował przełączniki Omron, wytrzymujące 20 mln kliknięć.

Cena: 360 zł
www.coolermaster.com

SPC Gear SM900

Bogato wyposażony zestaw składający się z kardioidalnego mikrofonu oraz akcesoriów będących podstawowym narzędziem streamera i youtubera, z antywstrząsowym uchwytem i filtrem pop włącznie. Jest rzecz jasna zgodny z Plug&Play, a z komputerem łączy się przez USB.

Cena: 319 zł
www.spcgear.com

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Hej! Jako że to numer urodzinowy, znajdziecie w tym AR parę listów „okolicznościowych", choć oczywiście nie tylko je, bo ileż można wspominać i słodzić. Sobie i wam życzę, aby owych urodzinowych edycji AR było jeszcze wiele. Ale co powinniście robić w tym celu? Tak jest, pisać do AR! Mailem, na FB czy nawet list wysłać... Dobra, koniec ględzenia. Miłej lektury!

LISTY URODZINOWE

Od starego czytelnika...

Dobra Smugglery – widzę, że płaczecie, że nikt do Was nie pisze, więc proszę bardzo – potrzymajcie mi piwo – bo oto nadchodzę! Powiem tak – jestem w szoku. Wczoraj skoczyłem sobie wieczorem na małą przejażdżkę dla odmóżdżenia. Kupiłem hot-doga i kawę [...] oraz... kupiłem WAS. Pierwszy raz od dawna. Hmm... CD-Action bez folii? Bez CD (a, sorry, to nie ta epoka – bez DVD!)... coś mi tu śmierdzi. No więc powąchałem... zapach ten sam jak przed laty, ale coś jest nie tak. Moje pierwsze CDA kupiłem w 2000 roku w Empiku na Marszałkowskiej w Warszawie. Nie bardzo pamiętam o czym był numer, ale gdybym prześledził okładki z tamtego roku to bez błędu bym go wyłapał. Nigdy nie kupowałem Was regularnie – zawsze raczej tak „z doskoku" i przeważnie trafiałem na numery specjalne (wydanie 13 w roku albo jubileuszowe etc)...

I ZAWSZE LEKTURA CDA TO BYŁA MEGA PRZYGODA!

MrJedi: *Bo mamy przyjazne międzymordzie.*

Zaczynałem jak zwykle od końca (AR), potem GejmŁolkjer, a następnie jak leciało – i, odziwo, lubiłem też czytać wstępniaki MacAbry (wiem, czasami bywam dziwny).

Mac Abra: *Dlaczego, ja je też lubiłem, nie jesteś sam.*

W tamtych czasach GAZETA (ha, a masz Smugglerku!) była tak ciężka, że jakbyś komuś przypolił, to zabity na miejscu .Dzisiaj natomiast... cienizna. W sensie, że mocno straciła na objętości.***

MrJedi: *Fit! To jest fit! I full vegan!*

Ubyło reklam, bo od lat było mniej więcej tak, że pismo zawierało ze 120 stron naszych tekstów plus reklamy. Pomijam epizod z 200-stronicowym CDA, bo raz, że to było baaardzo dawno temu, a dwa – w porównaniu do średniej pensji nasz magazyn kosztował wtedy znacznie więcej niż obecnie.

No i byłem przygotowany na wydanie 15zł, a wydałem niecałe 11.

Straszne rozczarowanie. :)

No i cóż – widzę duuuuże zmiany, bo miałem duuużą przerwę od czytania Was. Domyślam się, że te zmiany są związane z poziomem czytelnictwa lub z dominacją fejsbukuf i innych dziadostw i że Wy się po prostu dostosowaliście...

To się nazywa „ewolucja".

Niemniej jest to trochę smutne.

To się nazywa „życie". Przynosi zmiany, czy nam się to podoba, czy nie. I albo się do tego dostosujesz, albo – arrivederci, adieu, sayonara, paszczaj, do widzenia. Są zmiany na dobre, są i na złe, jak to w życiu. I trzeba się z nimi pogodzić – bo co nam zostało?

MrJedi: *Nie godzić się? ;P*

9kier: *A ja się cieszę z braku DVD, bo napędu nie mam od lat i płyty tylko zbierały kurz.*

Zawsze uwielbiałem Wasze słowne gierki, odniesienia do literatury, sztuki i pop kultury. Lektura CDA ZAWSZE była dla mnie intelektualną ucztą (mimo że miałem wtedy jakieś 10-12 lat jak kupowałem pierwsze numery). I chyba nie będę daleko od prawdy, jeśli uznam, że mieliście mega wpływ na ukształtowanie mojego stylu pisania (nie mówiąc o rozwijaniu pasji do gier i komputerów). Więc ogólnie to dzięki, Wy stare grzyby :)

...powiedział młodzieniaszek 30-letni z hakiem.

9kier: *A imię nasze maczużnik. Jesteśmy tym grzybem, który w horrorach pasożytuje na układzie nerwowym i manipuluje zachowaniem żywiciela. I zobacz, działa, napisałeś do AR.*

I, co się chwali, ten nowy numer również jest napisany na fajnym poziomie z jakiego Was pamiętam.

I o to chodzi!

Łezka się kręci w oku na myśl o tamtych czasach – lektura CDA to było naprawdę wielkie przeżycie dla takiego małolata :) Potem odpalanie dem i pełnych wersji + czytanie zinów (FPP MEGAzin był moim ulubionym). Miło wrócić do tamtych wspomnień, trzymając w ręku najnowszy, mocno odmieniony, ale jednak mocno nawiązujący klimatem do tych starych, numer.

Wszystko się zmienia, my, ty, świat dookoła, ale jedno jest pewne – jak kupisz CDA, będziesz miał sporo dobrego do poczytania, i to nie w stylu „kijek w zadku, gry to Sztuka, bla bla bla".

PS: Ogólnie to jestem copywriterem. I sorry za błędy, ale jakoś tak wyszło że opieriłem pomidorówkę, zrobiłem sobie kawę i nagle przyszło mi natchnienie, żeby do Was napisać. Ale nie chce mi się edytować, bo mi kawa wystygnie, no i chcę jeszcze chwilę Was poczytać, dopóki dzieciak się nie obudził!***

Greg

Tak sobie wyobrażałeś dorosłość w okolicach 2000 roku? Chyba nie. A czy narzekasz na to, co masz? Chyba nie. A jak się dzieciak obudzi, to daj mu CDA. Ten cykl musi trwać!

9kier: *Smuggler, aż tak bardzo ci brakuje tego, że ktoś się ślini przy twoich tekstach?*

Sam się ślinię przy ich pisaniu, szach i mat! Oraz starość i braki w uzębieniu.

A teraz dla odmiany coś od młodego czytelnika.

Jestem waszym nowym czytelnikiem. Czytam was od numeru 9/18. Mam 15 lat, ale mimo tego zagadałem do taty: „Jest takie fajne pismo CD-Action".

...Tate, dej kasę? :)

A on na to: „Czytałem je jak byłem w nastoletnim wieku..." No i tak zaczęła się moja przygoda z wami. Później każdy kolejny numer kupowałem sam.

MrJedi: *Spartoliłeś sprawę, ale jeszcze możesz to naprawić, namawiając tatę na wykupienie prenumeraty. ;P*

No i w sumie dalej kupuję i nie zamierzam przestać :D. W każdym waszym numerze czytam nawet

rzeczy które mnie nie interesują, ponieważ lubię was styl. W waszym czasopiśmie cenię głównie publicystykę.

Piona!

AR czytam w każdym numerze po kilka razy bo uwielbiam te listy antyfanów którzy spinają się o nie wiadomo co.

I wracamy do listów od zgredów. :)

To był 1997 rok. CDA miało rok, ja 11. Dostałem pierwszy numer CDA do rąk. Tak się składa, że ostatnio często bywam z synem u jego dziadków, którzy ciągle przechowują moją kolekcję numerów CDA (tych starszych, z lat 96 – 2012). Podczas gdy maluch bawi się klockami, które choć pamiętają stan wojenny, to nadal sprawują się świetnie, ja sięgam po te stare numery. Wspomnienia odżywają, bo choć na co dzień tego nie pamiętam, to fakt, że MDK nazwaliście raz Miłosnym Dzionkiem Kurta, a innym razem Małą Dziką Krówką nadal gdzieś w głowie zalega.

MrJedi: Szaleństwa mej młodości będą mnie ścigały w nieskończoność. ;P

Śmieję się czytając podpisy pod screenem z recenzji FIFA 96 „Fotorealistyczna grafika i realistyczny dźwięk zapewniają niezapomniane emocje" gdy porównuję tą pikselozę z współczesną grafiką.

Za 20 lat będziesz miał to samo, patrząc na dzisiejsze megahity, to oczywiste. Chyba że życie zafunduje nam wcześniej Fallouta na żywo. Wtedy będziemy wspominać czasy, gdy mieliśmy prąd i ciepłą wodę.

Czytam, po raz sam nie wiem który recenzję SW Ep 1: Racer i (bo ostatnio na GOGu kupiłem) stwierdzam, że choć grafika się postarzała, to jest to nadal najlepsza ścigałka w świecie Gwiezdnych Wojen (może dlatego, że jedyna?) Patrzę na tą kolekcję, potem na mojego szkraba i mam ogromną nadzieję, że CDA pozostanie na rynku jeszcze na tyle długo, bym mógł „walczyć" z nim o to, kto pierwszy będzie czytał nowy numer.

9kier: Nie dawaj mu kieszonkowego, dopóki nie przeczytasz. ;)

Bo grafika się zmienia, niektóre nazwiska w stopce redakcyjnej też, ale ja ciągle wracam do CDA jak do starego przyjaciela – nieraz nieregularnie, czasami po dłuższej przerwie, ale dalej z sentymentem i uśmiechem na ustach.

Tomek „ketsu" Kociemba

MrJedi: Ja bym uważał z tym uśmiechaniem się do/zza magazynu – różne to może być zinterpretowane, zwłaszcza w miejscach publicznych. ;)

...A na koniec młodzi mają głos

Pierwszy raz podczas mojego jakże długiego (trzynastoletniego) życia natknąłem się na Wasz magazyn podczas sprzątania starych gazet.

9kier: Brzmi jak początek horroru. Powiedz jeszcze, że znalazłeś CDA na strychu w zakurzonym kartonie.

Obok zwłok przebitych kołkiem osikowym... Ale zaraz! Co robił nasz MAGAZYN wśród GAZET (nawet nie wiesz, jak teraz byłeś bliski spotkania z Wanią. Co, nie wiesz, kim jest Wania? Twoje szczęście. Wszyscy, którzy go spotkali, już nic nie napiszą).

Od razu stwierdziłem, że to jest moja pierwsza miłość. Ten numer przeczytałem jakieś siedem razy. Od tego dnia każdego miesiąca pisałem do taty SMS-a o treści: „Czy mógłbyś kupić nowe CD-Action"

Ech, ta dzisiejsza młodzież. Kiedyś to się wysyłało listy albo posłańca, a teraz to sesemsy ślo!

Chciałbym także wspomnieć co Wam zawdzięczam. Po pierwsze; nareszcie zacząłem grać w coś ambitniejszego niż Lego, Minecraft itd. Po drugie: Poznałem najlepszą grę jaka kiedykolwiek wyszła czyli The Elder Scrolls Skyrim (tak trzynastolatek przeszedł kilka razy Skyrima, pozdrawiam każdego dorosłego którego to zgorszy).

9kier: <rozkaszlała się ze śmiechu>

Przecież napisał, że dorosłego, małolato!

Po trzecie: zacząłem trochę bardziej znać się na sprzęcie gamingowym, dzięki czemu mogę przegadać dorosłego brata. Po czwarte i najważniejsze; zacząłem nienawidzić antyfanów, których paskudna ortografia i obrzydliwa interpunkcja wywołuje u mnie odruch wymiotny.

Adam Oleradzki

Ale dlaczego nienawidzić? Tak dużo (szczerego śmiechu) im zawdzięczamy!

MrJedi: Nie obdarzaj hejtu hejtem, bo sam staniesz się hejterem – tako rzecze wielki hejtman koronny. ;)

AI – REFLEKSJE I REAKCJE

W kwestii listu kolegi Wojtka z AR 02/19 na temat inteligencji – białkowej i krzemowej. Czy jest się czego bać? Możliwe, ale tworzy to również niezwykle pole dla rozwoju i postępu ludzkości. Zamiana ludzkiej świadomości na formę cyfrową (krzemową) umożliwi nam podróże międzygwiezdne w postaci kodu cyfrowego, prawda? Teleportacja, android z naszą świadomością – oto przyszłość i to już nie tak bardzo odległa. Wreszcie nie będę bał się powiedzieć żonie „nie". Niech sobie wali tłuczkiem po łbie robota.

Obotom

OK. To teraz taki problem: teleportujemy się (swoją osobowość) na np. ósmą planetę Alfa Centauri. Ale pomyłkowo na miejscu odtworzono nas... dwa razy. To teraz który z nich to ja, bo obaj twardo twierdzą, że są mną, mają moje wszystkie wspomnienia itd. A ja siedzę na Ziemi i twardo twierdzę, że obaj to nie ja, bo ja jestem tutaj... I co teraz? Czy jestem tam, czy tu, a jak tam – to którym jestem i kim jest ten koleś na Ziemi? :)

MrJedi: Kurczę, ale zastanów się: masz ekipę „samych swoich", myślicie tak samo i rozumiecie się bez słów – ile możecie razem zdziałać! Upraszczam oczywiście, bo potem wyszłaby kwestia podziału majątku. ;P

Ja bym się zaraz z sobą pokłócił. Zresztą nie pierwszy raz...

9kier: Bez zastanowienia przeniosłabym na starość świadomość do chmury.

W AR był list „Rozważanie o AI" i muszę powiedzieć że to sensowna, dobrze przemyślana wizja potencjalnej przyszłości ale równocześnie (dla nas ludzi) przerażające proroctwo apokaliptyczne. Dlatego nie rozumiem jako prosty człek, czemu nadal brniemy w te stronę z technologią? To tak jakby rasa inteligentnych krów wyhodowała sobie ludzi do pomocy (bo kciuki itp) a potem została zredukowana do steków i mielonego (i produkcji gazów cieplarnianych). Serio nikogo to nie przeraża (w sensie AI u władzy a nie krowy ... choć to też było by na swój sposób straszne :)).

Bo ludzie są leniwi, co zresztą jest motorem rozwoju cywilizacji. Komuś się nie chciało latać za dinozaurami (hehe) z kamieniami – i wymyślił łuk. Innemu się nawet nie chciało polować z łukiem – i tak powstało rolnictwo. 10 000 lat później oczekujemy, że AI będzie nas wyręczać, gdzie tylko się da, a do tego trzeba coraz mądrzejszej AI. Krótko mówiąc, z lenistwa kręcimy sobie sznur na własną szyję, bo naprawdę mądre AI w końcu wpadnie na to, że gdyby tak wyeliminować ludzi, to odpadnie jej strasznie dużo bezsensownej pracy, którą dla nich wykonuje.

MrJedi: Chyba że tak dalece przekroczy kategorie myślenia, w jakich my operujemy, że jednak będzie miała więcej szacunku dla innych form życia od nas – wyleniałych małp z przerostem ego, które zlazły z drzew i w zadkach im się z tego powodu poprzewracało. ;)

9kier: Czy nie jest tak, że każdy rozwój technologiczny musi się ostatecznie zakończyć destrukcją?

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Cosplayerzy: Maciej „Bogiel" Bogielczyk, Marta „Nadzieja" Mamla (www.facebook.com/BogielNadziejaCosplay, www.instagram.com/bogiel_nadzieja_cosplay)
Postacie: Sven i Crystal Maiden z Doty 2
Autor zdjęć: Krzysztof Wowk – Wowk Digital (www.facebook.com/wowkdigital)

Wykonanie Svena zajęło ponad pół roku ciągłej pracy. Ma parę bajerów, jak świecące oczy i miecz, który ma prawie dwa metry i składa się z ponad 300 elementów. Krótko mówiąc, ten cosplay to dużo szycia, klejenia, wycinania i malowania, bardzo dużo. Jeśli chodzi o Crystal Maiden, to kostium powstał z rzeczy znalezionych w domu, czyli pełen recykling i dużo umiejętności krawieckich. Kostur został wykonany w całości z drewna i zakończony zdobieniami z masy solnej.

PS. uwielbiam czytać felietony Wielce szanownego redaktora Smugglera o historii branży i tych wszystkich dziwacznych, pokręconych kolejach losu które ją ukształtowały. Oby miał jeszcze sporo ciekawostek w zanadrzu (na co najmniej pare lat pisania :)).

Ralph_obr

To nie tyle felietony, co raczej gawędy, ale też mam nadzieję, że jeszcze długo będę miał o czym pisać.

PO CO TE REMASTERY?

Absolutnie niepojęta jest dla mnie aktualna moda na remastery. Nie rozumiem tego, że ludzie jeszcze raz chcą płacić za to, za co już kiedyś zapłacili po to, żeby grać w to, w co już kiedyś grali. Ok, jeśli jeszcze taka „nowa" wersja gry rzeczywiście wnosi coś innowacyjnego. Nieco ulepsza oryginał, usuwa babole czy denerwujące rozwiązania. Ale remastery polegają często na zmianach kosmetycznych. Wydawcy zdają się mówić: „podbijemy rozdzielczość, dodamy ze dwa efekty świetlne, a do tego – co najważniejsze – przed tytułem zwrot „remaster" i gracze i tak to kupią". I to w cenie, która w ogóle nie odbiega od cen premierowych tytułów! Naprawdę koszty odnowienia gry są tak wysokie?

Nie wiem, ale znam zasadę „jak jest popyt, to się robi".

MrJedi: A ja bym bardzo chętnie zobaczył takie remastery do kilku klasycznych filmów. Dlaczego tylko Lucas na to wpadł?

...Nieeeeee!!!

No nie rozumiem. Te gry były dobre wtedy, kiedy trafiły do sprzedaży. Kiedy my, gracze, byliśmy przyzwyczajeni do innej rozgrywki. Od tego czasu świat poszedł do przodu. Zmieniły się nie tylko tekstury i rozdzielczości, ale tez model rozgrywki i rządzące nią mechanizmy. Jeśli ktoś chce sobie przypomnieć „stare, dobre czasy", to czy nie lepiej zagrać w oryginał i skorzystać np. z GOG-a? Dlaczego chcemy drugi raz płacić pełną cenę?

Remastery? Nie, dziękuję.

Jakub

Może dlatego, żeby się nie użerać z DOSBoksami i licznymi ograniczeniami oryginałów (jak np. obsługiwanie tylko rozdzielczości 4:3)? Ludzie są wygodni, ludzie są leniwi. Poza tym nowi gracze, młodzi stażem i wiekiem, są przyzwyczajeni do innych standardów i w nich kupa kanciastych pikseli na ekranie nie wzbudza sentymentu „ojej, pamiętam, jak grałem w to w 1998, to były czasy". I to dla nich te wyższe rozdzielczości, lepsze tekstury, uwspółcześniony interfejs itd. A sam chętnie zobaczyłbym remastera pierwszego Mass Effecta na silniku Frostbite.

9kier: <przewraca oczami>

[rozdrażnienie i uraza] No co?!

BOSSOFOBIA

Proponuję dodanie nowej pozycji do klasyfikacji ICD – bossofobi. Zaburzenia dotykające graczy, objawiające się nieracjonalnym lękiem przed starciem z bossem, które podnosi ciśnienie, powoduje nadmierne pocenie się dłoni na padzie/klawiaturze i myszce. Może być maskowane przez irytację, np. bossem, który okazuje się chłonąć śrut jak gąbka, a Tobie akurat skończyła się amunicja do lepszej broni, tudzież znużeniem spowodowanym sztampowością i szaroburością takowego niemilca. Schorzenie częściej zauważalne u osób wychowanych na grach ośmiobitowych, gdzie śmierć w walce z bossem nieraz wymuszała rozpoczęcie całej gry od zera.

Wiadomość wysłana z dubmphone'a

Lifophoebe

Moim jedynym objawem bossofobii jest irytacja, gdy finalny boss okazuje się cienkim Bolkiem, szczególnie w porównaniu z rozmaitymi bossami levelowymi, psującymi mi dużo więcej krwi niż ten finalny. Tyle w temacie bossofobii w grach. O tej w prawdziwym życiu nie będę pisał, bo ONI to czytają. ;) Znaczy... reptilianie.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 8 kwietnia 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

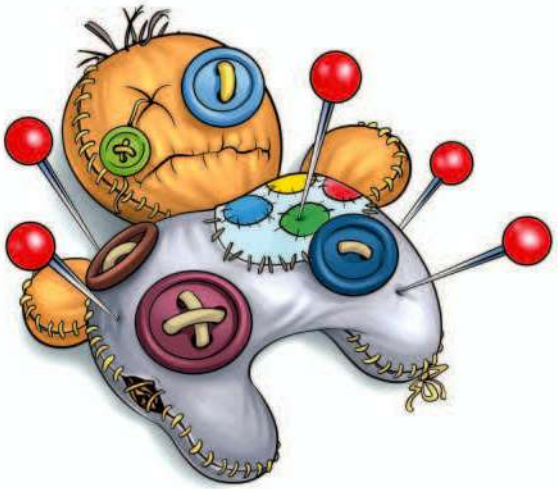
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Rosyjska telewizja publiczna uznała grę Metro Exodus za antyrosyjską między innymi dlatego, że można zdewastować w niej pomnik Lenina i dostać za to osiągnięcie „Dekomunizacja". A do tego na Zachodzie się to ludziom podoba. A co na to Dmitrij Głuchowski, Rosjanin zresztą? „Cieszę się, że się wkurzyli, (...) *[Lenin]* był w zasadzie nieludzkim ludożercą. Właściwie dlaczego nie rozwalić jego pomnika?". Będziemy mu posyłać paczki do łagru.

Square Enix zapowiedziało nowe RPG o nazwie Last Idea. Nie wiemy, co jest śmieszniejsze: to, że skończyły im się pomysły, czy że tytuł gry to w zasadzie synonim Final Fantasy.

Cyberpunk 2077 nie będzie tytułem na wyłączność dla Epic Games Store. Nie będzie miał mikrotransakcji oraz trybu battle royale. Do tego to gra dla pojedynczego gracza. Wstyd, CDP Red. Przerażające, jak bardzo odstajemy od Zachodu.

W momencie, gdy to piszemy, niejaki Jak Wilmot próbuje spędzić okrągły tydzień w wirtualnej rzeczywistości. Przez ten czas śmiałek zdejmuje gogle na najwyżej 30 sekund i wyłącznie po to, by założyć inne. Nie prościej od razu włożyć sobie dwa palce do gardła?

W Norwich 16 i 17 lutego odbył się nieoficjalny festiwal Fortnite Live. Tak bardzo nieoficjalny, że Epic już zdążył pozwać organizatorów. Ci zaś, delikatnie mówiąc, się nie popisali, m.in. pobierając opłaty za możliwość zagrania na miejscu w tę darmową grę. – *W Fortnicie chodzi o polowanie na ludzi i zabijanie ich. To właśnie chciałam zrobić organizatorom* – powiedziała dziennikarzom jedna z zawiedzionych matek. Chyba mamy niezły dowód na to, że brutalne gry faktycznie budzą agresję. Rodziców.

Razer Game Store (sklep, który sprzedawał kody pozwalające na aktywację gier w serwisach Steam i Uplay) zostanie na dniach zamknięty po 10 miesiącach działalności. Jako że słyszymy o nim po raz pierwszy (i zapewne wy też), przyczyny zwinięcia biznesu są dość oczywiste.

Activision Blizzard zarobiło w 2018 roku rekordowe w swej historii 7,5 miliarda dolarów, po czym zwolniło jakieś 8% personelu. Nie wiemy, czy napisać „życzymy dalszych, coraz większych sukcesów", by nie wkurzać jeszcze tam pracujących ludzi. Aż strach pomyśleć, co zarząd by wymyślił, jakby zarobek był jeszcze większy.

Swoją drogą, powyższe decyzje spowodowały, że powstała petycja Stowarzyszenia Pracowników Przemysłu Gier (Game Workers Unite) żądająca zwolnienia szefa Activision, Bobby'ego Koticka, pod hasłem „to nie zarządzanie, lecz kradzież". Cóż, gdyby powstała druga petycja, domagająca się, by po niedzieli następował od razu czwartek, podpisalibyśmy ją bez wahania, bo miałaby większe szanse na realizację.

Gość tworzący cheaty do GTA Online wyrokiem sądu został skazany na 150 000 dolarów grzywny i zwrot 70 000 dolarów kosztów sądowych. Jeśli ktoś was zapyta, dlaczego nie warto czitować w grach, macie 220 000 niezłych argumentów.

Każda osoba, która kupi w jednej z niemieckich sieci handlowych dysk twardy Seagate o pojemności 2 TB do PS4, otrzyma gratis pudełko z Falloutem 76. Całość wyceniono na 79 euro. Ten sam dysk, bez dodatku, w innych sklepach kosztuje od 80 do 99 euro. Nie trzeba być mocnym z matematyki, by wyliczyć sobie, że dzieło Bethesdy osiągnęło już ujemną wartość.

Microsoft opublikował notkę, w której prosi użytkowników Internet Explorera, by przestali go używać i przesiedli się na coś nowszego. Smutne to, świat nie będzie już taki sam – nic tak jak IE nie sprawdzało się do ściągnięcia dobrej przeglądarki z sieci.

Epic Games Store udostępnił graczom za darmo grę Axiom Verge, która po uruchomieniu wywalała się do pulpitu. Gracze szybko wykryli, że crashe wywoływał brak jednego pliku dźwiękowego o nazwie... Steam.xnb. Żeby było śmieszniej, o problemie tym gracze informowali się na forum Steama, gdyż w sklepie Epica w trosce o brak „toksycznych komentarzy" nie ma for dla graczy.

Szef Disneya chwali EA za współpracę przy grach na licencji Gwiezdnych Wojen. To znaczy przy obu. W pięć lat. Podobno z rozpędu pochwalił też celność szturmowców, plany konstrukcyjne Gwiazdy Śmierci i psychologiczną głębię postaci Jar Jar Binksa.

Microsoft Studios zmienia nazwę na Xbox Game Studios. Stało się to zapewne w ramach wzmocnienia tradycyjnego dorocznego przekazu „przywiązujemy dużą wagę do PC i gier na tę platformę".

Czy esport to sport? Zdaniem prezesa niemieckiej federacji olimpijskiej nie powinniśmy nawet używać nazwy „esport", bo z uwagi na np. występującą w rozgrywkach przemoc, samo to słowo jest ponoć obrazą dla prawdziwego sportu. Bokserzy, zapaśnicy, hokeiści i zawodnicy rugby wymownie na ten temat milczą. ***[Smg, spk & enki]***

Oto najnowsze słuchawki bezprzewodowe Audictusa. Uwaga, działają lepiej po rozplątaniu Bluetootha!

KINGUIN
WCHODZI DO GRY

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Polowanie na patogeny...

...w bardzo nietypowej scenerii.

FPS • GRAPNEL • MIKROBY

PRODUCENT: ATOMIC JELLY **MULTI:** BRAK **PC:** WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4690/AMD RYZEN 5 1500X, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R9 270X

Debiut niezależnego poznańskiego studia Atomic Jelly, który odbił się głośnym echem wśród graczy. O Project Remedium było głośno przede wszystkim dzięki temu, że jego **akcja toczy się w jednej z najbardziej niezwykłych scenerii, jakie mieliśmy okazję odwiedzić w grach – w człowieku**.

Historia zaczyna się od tragedii – nagłej i ostrej choroby małej dziewczynki. Dziecko trafia do szpitala i do jego organizmu wprowadzone zostają nanoboty, które rozprawić się mają z chorobą od wewnątrz, niszcząc intruzów, ale nie otoczenie. W tym celu wyposażone są w działka energetyczne oraz miotacz remedium, którymi eliminują i neutralizują wrogów. Jako Nano+, medbot naprawiony i usprawniony przez obecnego w ciele nanobota diagnostycznego, jesteś kierowany w kolejne punkty zapalne – do wątroby, żołądka, serca, nerek itd., by na miejscu walczyć z napastnikami. Tych jest kilka rodzajów i walka z nimi wymaga nie tylko rozprawiania się z tarczami i regenerującym się zdrowiem, ale i staroszkolnego sprintowania i strafe'owania pomiędzy pociskami z wykorzystaniem niezwykłych zdolności i mobilności Nano+.

Ważne w grze są także elementy RPG. Zarówno Nano+, jak i jego wyposażenie są modyfikowane i usprawniane. Istnieje nawet prosty crafting użytecznych przedmiotów z elementów pozostawionych przez pokonane „patole". Imponująca jest także funkcja wciągarki, zwanej Grapnelem, która pozwala w zasadzie bez ograniczeń przemierzać rozległe poziomy także w pionie. Podobać się wreszcie może oprawa gry, przede wszystkim naturalna organiczność scenerii, która zdaje się tętnić w rytmie uderzeń serca, ale i dynamiczna muzyka, dostosowująca się do tempa akcji.

Project Remedium to produkcja jedyna w swoim rodzaju. Nie jest oczywiście idealna, ale mimo **to pozostaje jednym z najbardziej niezwykłych FPS-ów ostatnich lat** i warto poświęcić jej czas.

UWAGA! Klucz aktywujący pełną wersję gry Project Remedium w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 6 maja 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REDAKCJA
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Daniel Bartosik
Zespół redakcyjny: Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Michał Sienkiewicz

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 517 06 00
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

PRZYGODOWA • FANTASY • KLĄTWA WRON 2

16

PRODUCENT: DAEDALIC ENTERTAINMENT **MULTI:** BRAK
PC: WIN VISTA/XP/7/8/10, PROCESOR 2,5 GHZ, 2,5 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 512 MB

Ciąg dalszy The Dark Eye: Chains of Satinav, zwanej także czasem Klątwą wron. Poszukując sposobu uratowania pamięci swej wcześniejszej towarzyszki, nimfy Nuri, Geron trafia do kupca Fahiego. Ten twierdzi, że potrafi mu pomóc, ale w zamian oczekuje rozwiązania niezwykłej zagadki. W tym też miejscu na scenie pojawia się nowa grywalna postać, poprzedzająca naszego dotychczasowego herosa o pięć wieków księżniczka Sadja. Ta stanowi dokładne przeciwieństwo Gerona – jest dzielna, mądra i piękna – i w chwili, gdy ją poznajemy, staje u wrót grobowca kryjącego potężny artefakt. Nim jednak zdoła położyć na nim rękę, zwiąże się na dobre i złe z duchem zaklętym w magicznym kosturze.

Pięknie rysowane lokacje...

...to znak rozpoznawczy przygodówek Daedalica.

Memoria to klasyczna dwuwymiarowa przygodówka point'n'click, wyróżniająca się ręcznie rysowanymi fantastycznymi scenami. Zagadki w niej są zwykle sensowne, dostępna jest też na szczęście bardzo pomocna opcja podświetlania aktywnych punktów na ekranie. Warto też mierzyć się z łamigłówkami, by poznać zaskakująco jak na gry dojrzałą fabułę i cieszyć się sprawnie napisanymi i odegranymi dialogami.

UWAGA! Klucz aktywujący pełną wersję gry Memoria w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 6 maja 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl
• Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

KODY ZNIŻKOWE logitech

Głośniki Logitech Z906
- **350 zł taniej**

Mysz dla graczy Logitech G203
- **40 zł taniej**

Dzięki kodom pobranym z serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) możesz kupić promocyjną myszkę i głośniki.

Mysz G203

Głośniki Logitech Z906

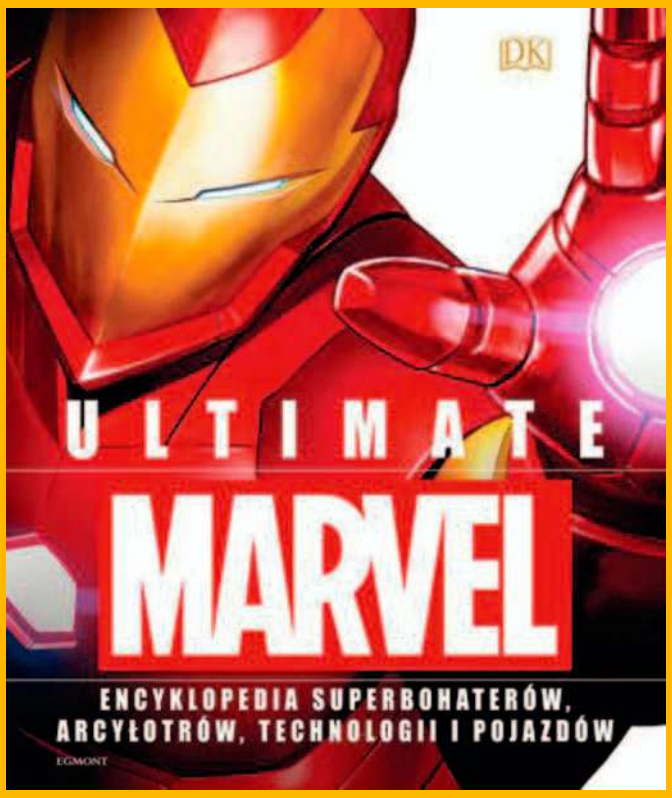
JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?
Na stronie ze zdrapką podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?
1. Wejdź na www.euro.com.pl i znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do Doradcy Klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i w sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD.

Promocja ważna jest do 20 kwietnia 2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.
Regulamin promocji: **www.euro.com.pl/cms/logitech-cd-action-oferta-specjalna.bhtml**



KSIĄŻKI I KOMIKSY W SKLEPIE EGMONTU

Dzięki kodowi pobranemu z serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) możesz kupić taniej komiksy i książki w sklepie Egmontu. Rabaty naliczane są od cen okładkowych.

• **30%** na wybrane komiksy i książki Marvela oraz książki Minecraft i Roblox.

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie ze zdrapką podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

Jak skorzystać z kodu promocyjnego?
1. Wejdź na www.egmont.pl/cdaction i wybierz interesujące cię produkty.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Uwaga! Rabat naliczany jest od ceny podstawowej i nie łączy się z innymi promocjami.

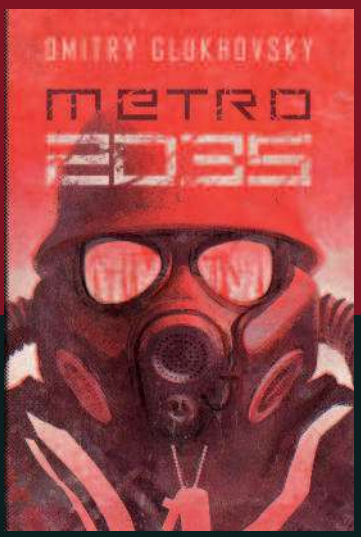
Promocja obowiązuje w sklepie internetowym www.egmont.pl.

Promocja ważna jest do 12 kwietnia 2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

PROJEKT: DMITRY GLUKHOVSKY

KSIĄŻKI Z UNIWERSUM METRO

Dzięki kodowi pobranemu z serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) możesz taniej kupić książki z Uniwersum Metro. Rabaty naliczane są od cen okładkowych.



• **40% rabatu** na książki „Metro 2033", „Metro 2034", „Metro 2035" i wszystkie książki z Uniwersum Metro 2033 i 2035 (łącznie ok. 15 tytułów).

• **20% rabatu** na specjalne wydanie „Trylogii Metra" (cena detaliczna: 89,99 zł).

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie ze zdrapką podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.empik.com i znajdź objęte promocją produkty.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Informacje dodatkowe
1. Unikalny kod działa na wszystkie książki, które obejmuje promocja, bez względu na to, czy rabat wynosi 20%, czy 40%.
2. Kod można wykorzystać tylko jeden raz.
3. Kod zadziała na wszystkie książki objęte promocją, jakie znajdą się w koszyku – np. jeśli w koszyku jest pięć książek z serii „Metro", to rabaty naliczą się na wszystkie książki.
4. Jeśli kod zostanie wykorzystany i będziesz chciał(a) później dokupić kolejne książki z promocji, to kod już nie zadziała. Dlatego cały zakup musi zostać zrealizowany w formie jednej transakcji.

Uwaga! Rabat naliczany jest od ceny okładkowej książki i nie łączy się z innymi promocjami.

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym www.empik.com.

Promocja ważna jest do 12 maja 2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

POLECA to&owoTV

NETFILM

PONAD 100 SERIALI I FILMÓW

NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO

NOWY DWUMIESIĘCZNIK!

OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE

PREMIERY
Zapowiedzi i opisy największych hitów

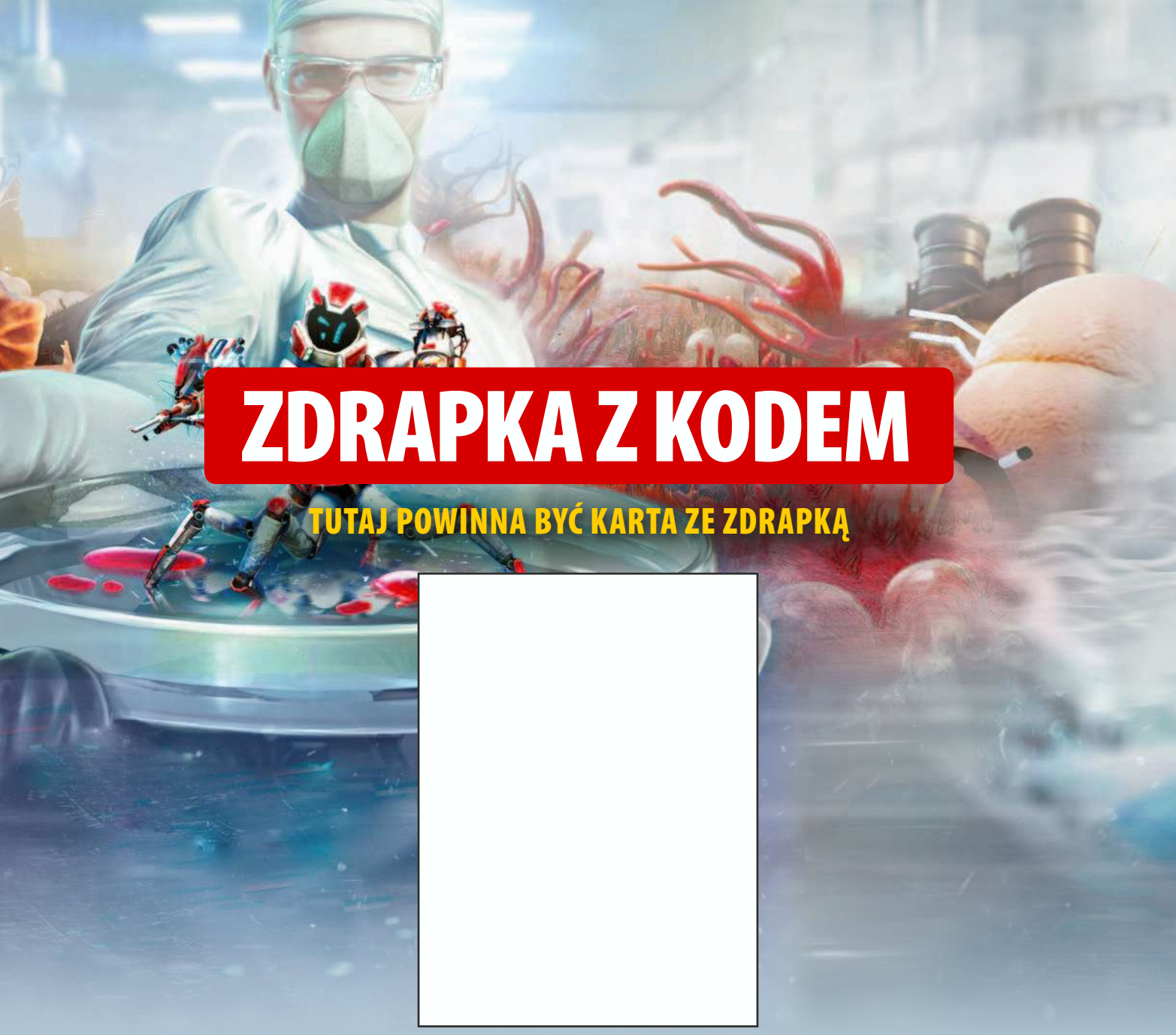
CO WARTO ZOBACZYĆ
Recenzje najgłośniejszych filmów i seriali

POLECAMY
Komedia, dramat, sensacja, horror i jeszcze więcej...

ZA KULISAMI
Twórcy, bohaterowie, niezwykłe historie związane z serialami

OD 5 MARCA W DOBRYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY

ORAZ NA prenumerata.bauer.pl – zamów to wydanie lub półroczną prenumeratę



ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 6 maja 2019.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Project Remedium © 2017 Movie Games S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Stworzone przez Atomic Jelly. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki handlowe są zastrzeżone przez ich właścicieli. Lokalizacja i testy Movie Games SA. © 2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.
Memoria © 2013 Daedalic Entertainment GmbH. The Dark Eye is published under license of Chromatrix GmbH. The Dark Eye is a registered trademark of Significant Fantasy Medienrechte GbR. Memoria, the Memoria-Logo and the Daedalic-logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved.

© 2019 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

tp-link
STO LAT
CD-ACTION!
GRANIA BEZ LAGÓW, NISKICH PINGÓW
I NIEOGRANICZONEGO ZASIĘGU!
Życzy TP-Link
www.tp-link.com.pl